

KONAMI OFFICIAL GUIDE

コナミ完璧攻略シリーズ



SILENT HILL™





SILENT HILL™

サイレントヒル 公式ガイドブック 完全版

SILENT HILL™

ストーリーの謎に迫るQ＆A収録！

5番目のエンディングにたどり着くには！

©1999 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED.



KONAMI OFFICIAL GUIDE
コナミ完璧攻略シリーズ



サイレントヒル
SILENT HILL™
公式ガイドブック 完全版

©1999 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED.



SILENT HILL™

公式ガイドブック 完全版

STORY

それは、とある深夜の路上から始まった。

ハリー・メイソンは娘と共に少し遅めの休暇を取るために、発展の頃合をとうに過ぎた湖岸の田舎町、サイレントヒルを目指して車を走らせていた。そのときである。それまで何の変哲もないアスファルトを照らし出していたヘッドライトの光の先に、突如として少女の姿が浮かび上がった。突然の事態に驚いたハリーは、少女を避けようとしてハンドルを切り損ない、道を外れて車ごと崖から滑り落ちてしまった。その最中でハリーは助手席で眠っているはずの娘、シェリルの身を案じたが、落下の衝撃に耐えきれず昏睡してしまう。

目覚めるとシェリルの姿はどこにもなかった。車から降りて五体が満足なのを確認したあと、ハリーは初めて異常なまでの静けさに気がついた。ひどく濃い霧以外に何も見えないその町に、しばし呆然と立ち尽くす。誰もいない。空には季節外れの雪が舞っている。

不安を感じながらも、シェリルの行方を捜し出すためにハリーは歩き始める。娘との楽しい休暇になるはずだった小旅行はそのとき終わりを告げた。

そして——。



ゲームの目的

あなたは、このゲームの主人公であるハリー・メイソンを操り、いなくなってしまった彼の娘、シェリル・メイソンを救出しなければならない。ハリーがゲームの舞台である田舎町、サイレントヒルに放り出されたとき、そこに住人の姿はなく、代わりにこの世のいかなる生物とも違う異形の怪物が徘徊していた。町の外へ通じる道路はすべて巨大な地震の跡地のように崩壊しており、逃げ道は閉ざされている。あなたは不可思議な恐怖に満ちた町、サイレントヒルで、ときに怪物と戦い、ときに行く手を閉ざす謎を解きながら、町で出会った婦人警官のシビルと共に娘の所在を探して町からの脱出を図らなければならないのだ。

CONTENTS

STORY 2
ゲームの目的 3

悪夢のまえに　基礎知識編 5
登場人物紹介 6
ゲームの始めかた 11
基本操作について 12
特殊な操作について 13
画面の見かた 15
オプション説明 16

霧の中に見た物　データ編 17
ハリーの体力について 18
モンスターデータ 20
武器データ 30
その他のアイテム 34

生還するために　テクニック編 39
逃げる 40
戦う 42
その他のテクニック 44

具現化した悪夢　マップ攻略編 45
静寂の町［住宅街（前半）］ 47
闇に浮かぶ校舎［学校（表）（裏）］ 53
ダリア・ギレスピー［住宅街（後半）・繁華街（前半）］ 63
異形の病院［病院（表）（裏）］ 69
百鬼夜行の町［繁華街（後半）］ 77
地下の奥底で［下水道（1）］ 83
悪夢との境界線［リゾート街］ 87
狂乱のはじまり［下水道（2）・遊園地］ 93
誕生、そして……［不明（最終世界）］ 97

警告　クリア後の隠し要素について 107
エンディング分岐条件 108
第5のエンディングとは!? 109
隠し武器 110
隠しオプション 112
リザルト画面について 113
最短クリアルート 115
ハードモードについて 120

この町の真実　ストーリーの秘密Q&A 121

悪夢のまえに

基礎知識編

ここではまず、ゲームを始めるのに必要な知識を解説する。主人公ハリーの操作方法から、セーブ・ロードの方法まで、覚えておかないと困ることばかりだ。サイレントヒルに足を踏み入れるまえに、よく読んでおこう。

登場人物紹介

サイレントヒルを舞台に、人々のさまざまな思いが交錯する。ある者は娘のために、ある者は己の正義のために、ある者は欲望のために。

Harrold (Harry) Mason
ハリー・メイソン

32歳男性。職業は執筆家。まとまった休暇を取り、娘シェリルと共にサイレントヒルへやってきたところで事件にまきこまれる。

このゲームの主人公であり、プレーヤーの分身。いわゆるヒーロー的な正義、博愛、義憤といった性質が表に出るタイプではない。他人と接するとき、言葉の端々にぶっきらぼうな印象を与えてしまうような、不器用な性格。妻に先立たれており、心のよりどころは娘のシェリルだけである。





▲ゲーム中、唯一サイレントヒルと関わりがない人物。この事件の被害者ともいえる



▲愛娘、シェリルを助け出すために、ハリーはサイレントヒルを駆け回る

Cheryl Mason

シェリル・メイソン

7歳女性。7年前、ある町の路上でハリー夫妻に拾われ、その後引き取られる。ハリーの休暇旅行の場所にサイレントヒルを望み、ハリーと共にサイレントヒルにやってきたところで事件に巻き込まれ、行方不明となってしまう。

内向的で人見知りが激しい性格だが、いたって普通の健康な子供。ハリーの実の娘ではないが、本人はそれに気づいてなく、ハリーに絶対の信頼を寄せている。





▲ハリーの声を無視して走り去るシェリル。彼女はハリーに何を求めているのだろうか？



▲ゲーム中、彼女が姿を現す場面は少ない。ハリーは彼女の無事を信じ、捜索を進める

Cybil Bennett
シビル・ベネット

28歳女性。職業は警察官。サイレントヒルの隣町ブラマに常勤している。突如サイレントヒルとの連絡が途絶えたことから、単身様子を調べにやってくる。

職務を果たすことを最優先に考え、対人的な応対が若干冷たい印象を与えてしまうが、それは強い責任感ゆえの自覚的な行動のようだ。終盤、シェリルを必死で救おうとするハリーに力を貸すが、表面上は職務を果たしているという姿勢を崩さない。





▲サイレントヒルの隣町で警察官をしているシビル。大型バイクを駆る姿はまさに男勝りだ



▲まちがってもあたしを撃ったりしないでよ、という彼女の言葉をよく覚えておこう

Michael Kaufmann
マイケル・カウフマン

50歳男性。職業は医師。病院でハリーと出会う。町から脱出すべくさまよっている。

表面上は物静かで、落ち着いた雰囲気を醸し出しているが、激高しやすく、ちょっとしたことで怒りをあらわにする。興奮すると我を見失い、衝動にまかせて相手を口汚くののしり、場合によっては暴力に訴えることもある。巨大な野望だのといったことに興味があるわけではなく、世俗的な欲求を満たせればそれで満足できる人間。





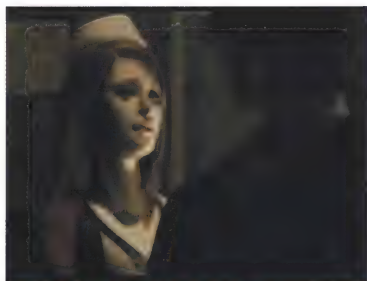
▲医師であるカウフマン。彼はどのような形でストーリーに関わってくるのか？

Lisa Garland
リサ・ガーランド

23歳女性。職業は看護婦。病院でハリーと出会う。

言葉遣いなどは標準的で、普通の若い女性といった雰囲気だが、場面ごとで性格に微妙な変化が見られ、分裂症のような印象を受ける。最初の出会いのときにはひどく怯えているが、ときおり不気味なほどの落ち着きを見せ、再会を喜ぶかと思えば、突然ひどい鬱状態のような様相を見せたりと、精神的に不安定な状態が続く。





▲リサとハリーが会うのは、必ず裏世界の病院。彼女は果たしてどんな存在なのか？

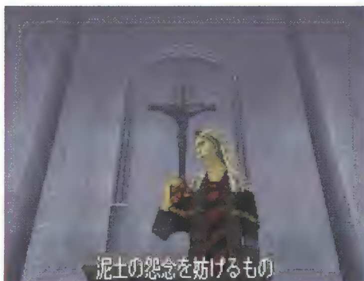
Dahlia Gillespie

ダリア・ギレスピー

46歳女性。教会でハリーと出会う。ハリーが行き詰まるような場面で姿を現し、ハリーに対して助言を与える謎の女性。

助言とはいえ、一般的に見れば妄想の域を出ない言葉を発し、ハリーを困惑させるばかりで、ハリーも彼女を信じていいのか迷っている。7年前に火事で娘を亡くして以来、奇妙な行動が目立つようになったという。ダリアがこの事件に深く関わっていることは間違いないが、果たして彼女は味方なのか……。





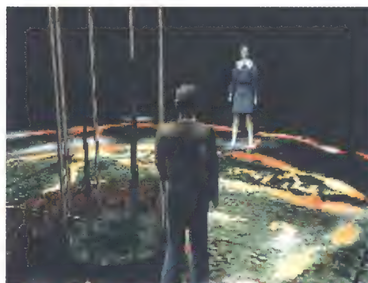
▲ダリアの言動は、大袈裟な虚言のように聞こえ、意味がわからないことばかりだ

Alessa Gillespie

アレッサ・ギレスピー

14歳女性。車でサイレントヒルを目指していたハリーの目の前に飛び出してきた謎の少女。シェリルを求めて町を捜索するハリーの行く先々で幻のように姿を見せる。

彼女の目的も素性もハリーにはわからないが、愛娘の失踪と大きく関わっていることだけは確かなようだ。町中のいたる場所で印章を作っている。どうやらダリア・ギレスピーに追われているらしい。ダリアいわく「少女の姿をした悪魔」。



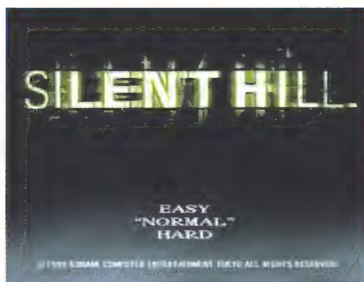
▲ゲーム後半になると頻繁に登場するアレッサ。彼女がこの物語の鍵を握っている

ゲームの始めかた

ここではゲームを始めるために必要な情報を解説する。愛娘の捜索に出るまえに確実に覚えてしまおう。

新しく始める START

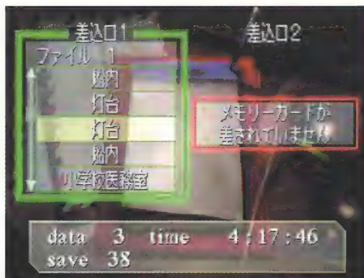
初めて『サイレントヒル』をプレイする場合は「ＳＴＡＲＴ」を選ぶことで最初からプレイできる。その後、ゲームの難易度を「ＥＡＳＹ」「ＮＯＲＭＡＬ」「ＨＡＲＤ」の３段階から選ぶ。アクションゲームに自信がある人や、２度目以上の人は「ＮＯＲＭＡＬ」を。ゲームの腕に自信がない人は「ＥＡＳＹ」を。歯ごたえがなければ燃えない人は「ＨＡＲＤ」を選択しよう。



◀ゲームを楽しみたいのなら、自分にあった難易度を選ぼう

途中から始める LOAD

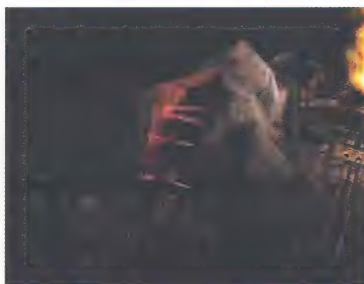
以前プレイした際のセーブデータが残っている場合は、「ＬＯＡＤ」を選べば、セーブしたときの状況でゲームの続きを始められる。もちろんメモリーカードを差していなければこの選択肢を選ぶことはできない。「ＬＯＡＤ」を選ぶと、セーブデータの選択画面になるので任意のデータからゲームを始めよう。データにはそれまでのプレイ時間とセーブ回数が記録されている。



◀セーブデータをロードすれば前回の続きからプレイできる

直前から始める CONTINUE

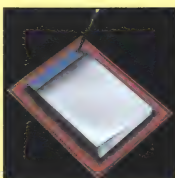
ゲーム中不慮の事態に陥り、ゲームオーバーになってしまったら、この「ＣＯＮＴＩＮＵＥ」を選択するべきだ。死んでしまった状態にもよるが死ぬ直前からやり直すことができる。この選択肢が効果を発揮するのは、主にボスに殺されたときなど。セーブをしていない場合でも、危機的状況の直前からやり直せる。もちろん、どこからでも始められるわけではないので注意が必要だ。

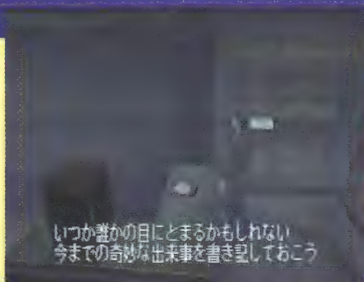


◀ボスに殺されてしまっても、やり直しができる

セーブについて

ゲーム中、セーブできる場所は限られている。メモスタンドがある場所でのみ、それまでの行動を記録できるのだ。メモスタンドに近づき、○ボタンを押すことでセーブが可能となる。メモリーカードのひとつのファイルに11個までセーブデータを保存できる。





◀セーブはゲームクリアするためには必須だ

基本操作について

ここではハリーの基本的な操作方法を紹介する。ボタン操作を覚えない限りシェリル救出は成功しないはずだ。必ず体に叩き込もう。



L1ボタン	左方向へハリーを横移動させる。R１ボタンと同時押しで180度素早く反転する。
L2ボタン	移動中にL２ボタンを押し続けると視点を操作できるサーチビューモードになる。
R1ボタン	右方向へハリーを横移動させる。L１ボタンと同時押しで180度素早く反転する。
R2ボタン	押している間、アイテム画面で選択した武器を構え、戦闘態勢を取る。
方向キー＆左スティック	ハリーの移動。上方向で前進下方向で後退、左方向で左旋回、右方向で右旋回。
アナログモードスイッチ	ＯＮ状態で左スティックが対応。ちなみにこのゲームでは右スティックは使用しない。

スタートボタン	ゲーム中のムービーをスキップさせる。また、ゲームの一時停止に使用。
セレクトボタン	ゲームのプレイ中にアイテム画面を表示させる。ハリーの体力はここで確認できる。
○ボタン	行動の決定。近くの物を調べる。R２ボタンで武器を構えている場合に攻撃。
□ボタン	ライトのＯＮ／ＯＦＦの切り換えに使用。アイテム画面でも可能だがこちらが簡単。
△ボタン	マップを持っている場合、現在いる場所のマップを表示する。
×ボタン	アイテム画面のキャンセル。また、ハリーの移動と組み合わせるとダッシュになる。

特殊な操作について

このページでは、ゲーム中できる行動のなかでも重要な「移動方法」と「攻撃方法」について、詳しく紹介する。

移動方法

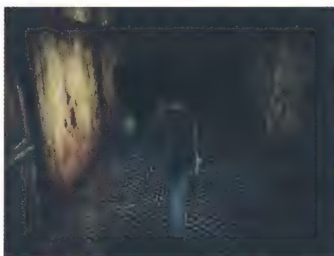
ハリーの移動特性を知っておこう

移動する際はダッシュの多用に注意しよう。ダッシュは移動スピードこそ早いが、その分行動に無駄も多くなる。とくに体の向きを変える場合は走りながらだと余計な距離を移動しなければならない。そんなときは立ち止まって、その場で向きを変えたほうが早い。また、R１ボタンとL１ボタン同時押しで素早く反転できるので、急な方向転換に役立つはずだ。ただし、敵から逃げるときにはやはりダッシュが有効だ。屋外ならば、S字を描くように走れば敵から逃げることは雑作もないだろう。そのとき、横移動しながら旋回すると敵を見失うこともない。

また、ダッシュ横移動は、屋内でドアを開けたときに使える。ドアの前にいる敵から逃げるときなどは、非常に効果的だ。しかし、自分の視界からも敵が見えなくなる場合があるので、敵の位置を把握していないと思わぬ攻撃を受けることになるだろう。



◀歩きでの移動も、十分メリットのある移動方法だ

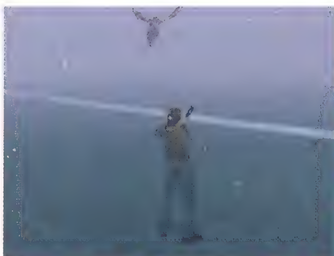


◀屋内での移動は、細心の注意をはからなければならない

攻撃方法

とどめを刺すまで油断するな！

攻撃は基本的にR２ボタンを押し、戦闘態勢を取った状態で行なう。ハリーの周囲に敵がいれば、R２を押した時点で一番近い敵の方向を向くはずだ。戦闘体制を取った状態で、○ボタンを押すと装備している武器を使用する。ナイフや鉄パイプなどの接近戦武器は、○ボタンを押しっぱなしにすることで、通常とは違う攻撃を出せる。状況に応じて使いわけることが大切だ。敵に何度か攻撃を与えると地面に倒れるが、この時点で敵が死んでいることは稀だ。敵が倒れたら、すぐさま近づいて○ボタンを押せば、瀕死の敵にとどめを刺せる。このときのコツは○ボタンを何度も押すのではなく、押しっぱなしにしながら近づくこと。とどめを刺せる範囲まで近づけば自動的にとどめを刺すはずだ。また、ハリーは一般人であり、銃器を扱うための訓練を受けていないために、遠い場所にいる敵への攻撃や、暗い場所での射撃は得意でない。覚えておこう。



◀R２ボタンを押せば、自動的に敵の方向を向く



◀武器により攻撃態勢のまま歩ける物と歩けない物がある

ラジオ

ノイズで敵の気配を察知！

ゲーム序盤で手に入る「ラジオ」は、敵の気配を知るために重要な役割を持つ。ラジオを持っているとき、近くに敵がいるとラジオがノイズを出し始める。サーチビューを使えば、どの方向に敵がいるかが大体わかるはず。サーチビューを使いながら旋回し、一番ノイズが大きくなった方向に敵がいるのだ。近くに敵が２体いる場合は、ノイズの音も２つになる。２つのノイズに惑わされないよう注意しよう。また、ゲーム中盤に出てくる下水道の中は、ラジオが使用不可能になる。敵自体が出す音や、目に頼って敵を探すほかない。下水道での戦いは熾烈を極めるだろう。ラジオのノイズは敵に察知されないのでラジオのスイッチはつねにＯＮにしておくべきだ。もちろんラジオなしでクリアしたいのなら話は別だが。





◀画面をサーチビューにすれば敵の居場所をつかめるだろう



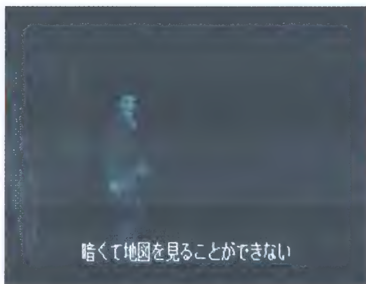
◀下水道の中ではラジオが使えない。電波が届かないのか？

ライト

暗闇での行動には欠かせない

ラジオと同じように、ゲーム序盤に手に入れるのがこの「ライト」だ。明るい場面で使う意味はまったくないのだが、周囲が暗くなってきたらライトの出番だ。ライトを点けていれば、真っ暗なところであっても、明るいところで行動するのとあまり違いはない。逆に言えば、暗いところではできる行動が少なくなってくる。例えば、画面が暗い状態で地図を見ようとしても、残念ながら見ることはできない。同様にして、落ちているアイテムを拾うこともできなくなってしまう。もちろん、ライトを点けていないときのメリットも忘れられない。ライトを点けていないと、敵に発見されにくいのだ。当然、大きな物音を立てれば敵に気づかれてしまう。ライトを消して敵から逃れるときは、ゆっくり歩いて進もう。





◀暗い状態では、地図を見るのもままならないだろう



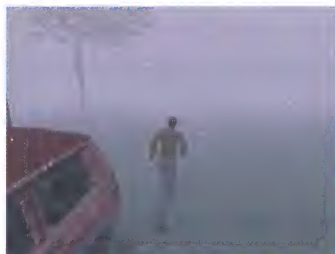
◀ライトを点けたままだと敵に発見されてしまう

画面の見かた

『サイレントヒル』は、主に3つの画面モードで進行する。このページでは、それぞれの画面モードを説明する。

通常画面

画面モード中でもっとも見る時間が長いのは、この通常画面だろう。画面の中心にはプレイヤーの分身であるハリーがいる。基本的にはハリーの背後からの視点だが、場面によっては決まったアングルからの見下ろし視点や、ハリーの前方からとらえた視点になることもある。サーチビューになる場面では、ある程度自由に周囲の様子を見ることができる。



◀この通常画面をメインにゲームは展開していく

マップ画面

通常画面で△ボタンを押すと、マップ画面に移行する。マップ画面で○ボタンを押すと、マップを拡大して見ることが可能。方向キーで画面をスクロールさせれば、好きな部分を拡大して見られるのだ。また、ゲーム中にハリーが得た情報は、このマップ画面に追加されていく。何をしていいか迷ったのならば、まずはマップ画面を見るべきだ。



◀「学校へ」の紙片を拾えば、学校の場所にチェックが入る

アイテム画面

通常画面でセレクトボタンを押すとアイテム画面に移行する。この画面ではハリーの体力状態のチェックや、装備している武器の変更、手に入れたアイテムの使用など、重要な項目がそろっている。なかでも重要なのは、画面左上のハリーの顔。顔の背景の色は体力の状態に応じて緑、黄、赤と変化していく。赤くなってきたら、迷わず回復アイテムを使用するべきだ。その状態で攻撃を受けたら、確実に死ぬ。



1	Status	ハリーの体力状態。背景色が緑、黄、赤と変化する。	5	アイテム名	現在、選択中のアイテム名が表示される。
2	Equipment	装備中の武器。装備の変更もここで行なう。	6	Option	ゲームの各種設定が変更できる。16ページ参照。
3	Command	選択した武器の決定、弾薬の補給を行なえる。	7	Exit	アイテム画面から通常画面へ切り換わる。
4	所持アイテム	所持しているアイテムを表示。左右で切り換わる。	8	Map	アイテム画面からマップ画面へ切り換わる。

オプション説明

このページではオプションの説明をする。オプションの各項目を設定し直すことで、ゲームはよりプレイしやすいものとなる。

プレイしやすいゲーム環境を

オプション画面へは、ゲームのタイトル画面が表示されているときのスタートメニューから移行する場合と、ゲーム中にセレクトボタンを押すことで表示されるアイテム画面から移行する二通りの展開のしかたがある。両者に違いはなく、ゲーム開始まえでもゲーム中でも同様にゲームの各種設定を変更できる。自分にあった環境設定で、快適なプレイをしよう。

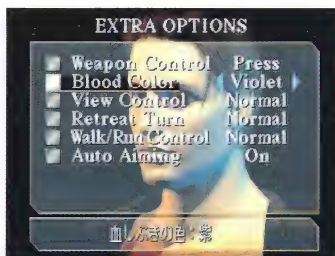


◀設定を自由に変更して、よりプレイしやすいものを

Exit オプション画面の終了。	Vibration アナログコントローラの振動のON／OFF。
Brightness Level ゲーム画面の明るさを調節する。	Auto Load 前回読み込んだデータの読み込みを設定。
Key Config 操作ボタンの割り当てを変更する。	Sound 音声のステレオ／モノラルの切り換え。
Screen Position 画面の表示位置を調節する。	BGM Volume　ＢＧＭの音量を調節する。 SE Volume　効果音の音量を調節する。

エクストラオプションとは

オプション画面には実は隠し要素がある。それがこのエクストラオプション。エクストラオプション画面の出しかたは、通常のオプション画面表示中にＬ１・Ｌ２・Ｒ１・Ｒ２のどれかのボタンを押すこと。追加される項目は６つだが、いちどでもゲームをクリアしていれば（エンディングの種類に関係なし）、更にお得な機能が……。



◀ユニークな設定が多いエクストラオプション

Weapon Control 武器構えのボタン操作切り換え。	Walk/Run Control ×ボタン（ダッシュ）の操作変更。
Blood Color 敵およびハリーの血の色を変更する。	Auto Aiming 武器を構えた際の自動照準の有無。
View Control Ｌ２ボタン（サーチビュー）の操作変更。	？ 112ページ参照。
Retreat Turn 後退時の回転方向を反転させる。	？ 112ページ参照。

霧の中に見た物

データ編

ここからは、ゲーム中に登場する敵キャラクターや、主人公ハリーのデータなど、ゲームに関するさまざまなデータを紹介していく。効率よくゲームを進めたいのならば、ここにある情報を頭に叩き込んでおかねばならない。

ハリーの体力について

主人公ハリーの走る速度は？　敵から攻撃を受けた際のダメージ耐性は？　それらを知ることでより危険に対処できるようになるだろう。

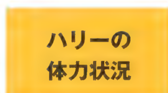
[　体　力　]

ハリーの背景色に注意せよ

ハリーが敵の攻撃を受けると、当然体力が減っていく。そこでアイテム画面の左上にあるハリーの顔の背景色に注目。ダメージを受けるごとに背景の色が緑、黄、赤と変化していくのだ。体力の状態は数値で表示されないが、完全回復している緑色の状態を100と規定している。30ページからの敵データと参照するときの目安にしよう。



◀蓄積されているダメージを忘れないように











100　　0

[　移　動　力　]

場所によって走るスピードが違う

ハリーの移動性能は、登場する敵と比べると少々遅めだ。例えば、鳥形怪物の飛行スピードは秒速６メートル。屋外でハリーが全力疾走したときは秒速５メートル。この差はかなり大きい。逆に屋内で登場する敵は、ハリーよりも動きが遅いものが多い。ちなみに、屋内でのハリーの走る速度は秒速3.5メートルと、屋外より多少遅くなっている。



◀旋回はダッシュより歩いたほうが早く体の向きが変わる

ハリーの移動力データ

前進歩行：	最高速時	秒速1.4メートル
前進走行：	最高速時	秒速5.0メートル（住宅地、繁華街、リゾート）
	最高速時	秒速3.5メートル（部屋などの中）
	最高速時	秒速4.0メートル（上記以外のところ）
後退歩行：	最高速時	秒速1.15メートル
横歩行　：	最高速時	秒速1.25メートル
横走行　：	最高速時	秒間3.2メートル



▲屋内での走るスピードは、屋外より遅めだ。気づいた？

[防 御 力]

防御力はモードによって上下する

敵に攻撃されたときにハリーが受けるダメージは敵の攻撃力×ハリーの防御力という計算式で算出される。ハリーの防御力は、ゲーム開始時に選択したゲームの難易度によって異なり、「ＥＡＳＹ」なら0.75。「ＮＯＲＭＡＬ」なら1.00。「ＨＡＲＤ」なら1.50。つまり「ＨＡＲＤ」では「ＥＡＳＹ」の２倍のダメージ受けるということになる。



◀難易度が上がると敵が強いと感じるのは防御力のせいだ



◀「ＥＡＳＹ」での防御力は「ＨＡＲＤ」の実に２倍！



◀敵の攻撃方法により、受けるダメージも変化する

ハリーの防御力

モンスターの攻撃力	×	EASY 0.75 / NORMAL 1.00 / HARD 1.50	＝	ハリーの受けるダメージ

各モンスターの攻撃力は20ページからのモンスターデータを参照

[つかんでくるモンスターに対して]

ボタン連打でつかみ攻撃を振り払う

怪物化した看護婦や、鉤爪のある怪物がつかんできた場合、特定のボタンを連打することで、すばやく振り払うことができる。使用できるボタンは○ボタン、×ボタン、Ｒ１、Ｒ２、Ｌ１、方向キーの合計６つだ。また、ゲームのモードによって連打する回数が変わる。「ＥＡＳＹ」は「ＮＯＲＭＡＬ」の0.5倍、「ＨＡＲＤ」は1.5倍の連打が必要だ。

連打に有効なボタン	○ボタン	×ボタン	R1ボタン
	R2ボタン	L1ボタン	方向キー



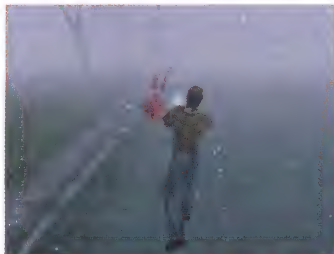
▲つかまれたら急いで振りほどかないと、ほかの敵の攻撃を食らってしまう。注意しよう

モンスターデータ

ここではハリーに襲いかかってくる怪物達を紹介する。怪物ごとに特徴や対処法を挙げている。覚えておいて損はない情報のはずだ。

モンスターの特徴を把握しろ

このゲームに登場するモンスターは、各キャラクターごとにさまざまな特徴をもっている。例えば犬型の怪物の場合、攻撃を繰り出したあとは必ずハリーとの距離を置く。怪物化した看護婦であれば、ハリーを見つけたら走って距離をつめてくる、など。登場するモンスターの特徴を把握しておくことが、ゲームクリアの鍵になるのだ。



◀特徴さえわかれば、どの怪物もそれほど怖くないはずだ

データの見かたについて

「登場エリア」、「体力」、「攻撃力」の3つの項目は、それぞれのデータを簡潔にまとめてある。「行動・特徴」にはその項目名の通り、モンスターの行動パターンや主だった特徴をいくつか挙げている。「対処法」には、そのモンスターの倒しかたやうまく逃げるコツなどを挙げておいた。気が短い人でも、せめて「対処法」だけは読んでおくべきだ。

データの項目

登場エリア	出現する可能性がある場所
体　力	モンスターの体力。難易度で異なり、範囲のなかでランダム。E:EASY、N:NORMAL、H:HARD
攻撃力	そのモンスターの攻撃方法と、その攻撃力の数値
行動・特徴	そのモンスターの行動パターンや、その特徴について
対処法	そのモンスターに対して有効な攻撃方法や、逃げかたについて

[鳥 型 怪 物]

Air Screamer
(type A)

●行動・特徴

鳥形のモンスターは、ゲーム序盤に登場するものと、後半に登場するものの2種類が確認されている。そのなかでも行動によって類型化された数種類が存在する。特定の位置に居続ける「縄張り型」や、好戦的で飛行しながら町を徘徊する「徘徊型」。物陰に潜み、ハリーを待ちうける「待ち伏せ型」。「ＨＡＲＤ」でのみ登場する、大型で仲間を呼び寄せる「召還型」など。

●対処法

ｔｙｐｅＡにしろＢにしろ、見つかったところで無視して逃げることが１番の対処法だ。無理して戦ったところで何かを得れるわけではない。追い詰められ、これ以上逃げられないと確信するまで、戦おうと思ってはいけない。逃げるときのコツは、Ｓ字を描くように走ること。真っ直ぐ走っていると、その鋭利な爪で肉を切り裂かれることになるだろう。

●登場エリア

typeA：住宅街、繁華街、リゾート
typeB：繁華街、リゾート

●体力

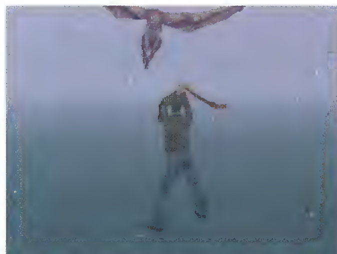
E:280～480（A）/280～680（B）
N:380～480（A）/380～680（B）
H:380～580（A）/380～780（B）

●攻撃力

噛み付き（歩行時）：22
噛み付き（浮遊時）：18
蹴り　（飛行時）：10

Night Flutter
(type B)





◀鈍器で首を狙えば、一撃で倒すこともできる



◀召還型が姿を現したら、即座にその場から逃げろ！

Groaner
(type A)

[犬型の怪物]



Worm Head
(type B)

●登場エリア
typeA：住宅街、繁華街、リゾート
typeB：繁華街、リゾート

●体力
E:210〜279
N:210〜279 or 420〜558
H:210〜279 or 420〜558

●攻撃力
噛み付き：10

●行動・特徴

通常は特定の場所を縄張りとし、その周辺をうろついている。基本的に縄張りから外に出ることはないと思われるが、戦闘体制を取っている場合はその限りではない。攻撃を繰り出したあとや、ハリーの攻撃が当たったとき、ハリーに対してある程度の距離を置く特徴がある。

●対処法

このモンスターも鳥型と同じように２つの種類が確認されているが、体力以外の性能は何ら変わらない。基本的に屋外で出会うことになるので、鳥型と同じように走って逃げることが一番の対策。もし、戦うことになったとしても、ハンドガンを使用すれば、簡単に撃退できるだろう。



◀聴力が高いので、暗い場面でも気を抜けない



◀1対1の戦闘ならば、ハンドガンで楽勝だ

[鉤爪のある怪物]

Mumbler



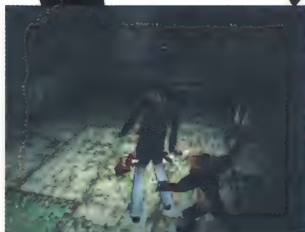
●登場エリア
学校（表）、学校（裏）、
下水道（2）、遊園地

●体力
E＆N:350（学校、遊園地）
H:600（学校、遊園地）
N:525　H:900（下水道）

●攻撃力
抱きつく：12（1〜1.5秒ごとに）
切りつける：15

●行動・特徴

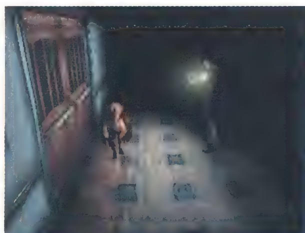
目や耳がそれほどよくないと思われ、ライトを消して、物音を立てなければ、気づかれにくいだろう。ハリーを発見した場合、じわじわと近づいてきて、抱きついてくることが多い。複数で攻撃してきた場合は、抱きつかれている間に、ほかの個体が爪で切り裂き攻撃をしてくる。



◀複数で攻撃されると、なかなか辛い相手だ

●対処法

主に屋内で現れるこのモンスターは、ライトを消しておけば、気づかれることは少ない。ライトを消したまま移動し、気づかれない間に横をすり抜けるのが賢い選択だろう。ＥＡＳＹ以外では再生能力をもっているので、中途半端な攻撃は危険。攻撃するのなら、きっちりととどめを刺すべき。



◀一番の対策は、気づかれないことだ

[ゴキブリのような怪物]

●登場エリア
学校（表）、学校（裏）、
病院（表）、病院（裏）、
下水道（1）

●体力
E:200
N:200
H:200

●攻撃力
噛み付き：6

Creeper

●行動・特徴
聴力や目が悪く、明るくない限り、あまり気づかれることはない。攻撃を与えた場合、残りの体力に関係なく、必ず転倒する。攻撃力も高くなく、言いかえれば足止め役といった感じのモンスターだ。当然のことながら見た目が気持ち悪く、ゲームの趣旨とは少々違った恐怖を楽しめる。

●対処法
一撃でも攻撃を当てれば必ず転倒するので、近寄って踏み潰せば簡単に倒せるはずだ。が、わざわざ倒す必要もない。走っていればまずダメージを受けることはないうえ、ライトを消して進めば気づかれることもない。もし、この敵に殺されたのなら、それは名誉に値するかもしれない？



◀アレを嫌いな人なら、身の毛もよだつ怪物だ



◀ザコという言葉が、実にしっくりくる怪物だ

[怪物化した看護婦]

●登場エリア
病院（裏）、不明（最終世界）

●体力
typeA:400（E･N･Hの差なし）
typeB:650（E･N･Hの差なし）
typeC:800（E･N･Hの差なし）

●攻撃力
メスでの切り裂き：25
組みつき：0



Puppet Nurse


type A


type B


type C

●行動・特徴

怪物化した看護婦には3種類のタイプが確認されている。特出した違いは、ｔｙｐｅＣだけ目がいいということ。あとは体力の量が違うだけだ。ハリーを見つけるまではうろうろと徘徊しているが見つけた途端走り寄ってくる。看護婦の組みつきには攻撃力がないことを覚えておこう。


◀稀にたたずんでいるだけの個体がいる

●対処法

通路を徘徊していて、移動の邪魔となる看護婦は遠くからハンドガンで射撃して倒すのがいいだろう。ライトを消して、ハンマーで奇襲をかけるのも悪くない選択だ。複数の看護婦が登場するところでは、囲まれるまえにすべての看護婦を射撃で倒してしまうのが得策だ。


◀看護婦に囲まれると、逃走は困難なものとなる

[怪物化した医者]





Puppet Doctor



●登場エリア
病院（裏）

●体力
E:750
N:750
H:750

●攻撃力
メスでの切り裂き：33
組みつき：0

●行動・特徴

行動パターンや特徴は、ほとんど怪物化した看護婦と変わらない。強いて違いをあげるとすれば、看護婦よりも多少動作がもたついているところと体力がやや多い点。微妙な差ではあるが、攻撃力も高めになっている。医者と気づかずに倒してしまうことが多いだろう。

●対処法

対処法に関しては、怪物化した看護婦とまったく同じだ。倒すのならば遠くから射撃するか、ライトを消してハンマーで奇襲をかけるのがいいだろう。怪物化した看護婦を簡単に倒せるようであれば、怪物化した医者も当たり前のように撃退できるはずだ。

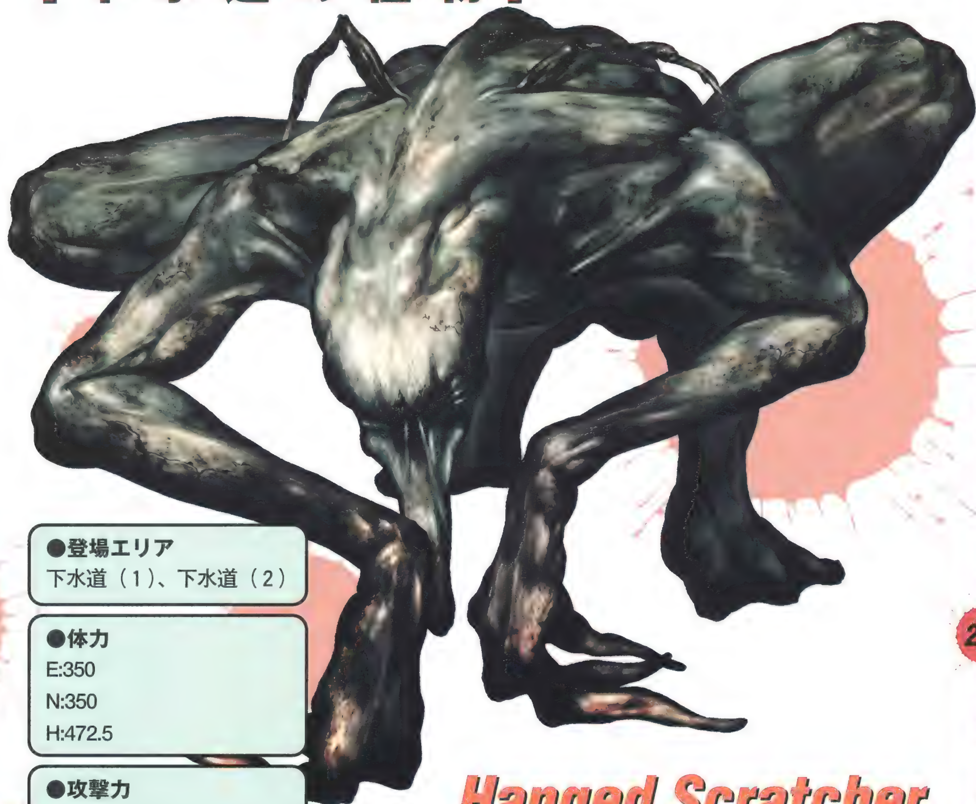


◀看護婦と変わりないため、やや地味な印象



◀距離を保って、射撃で倒すのが簡単だ

[下水道の怪物]



●登場エリア
下水道（1）、下水道（2）

●体力
E:350
N:350
H:472.5

●攻撃力
引っかき：16

Hanged Scratcher

●行動・特徴

下水道でハリーを待ちうけるこの怪物は、天井に貼りついて待ち伏せしているものと、最初から地面に降りているものの2種類がいる。ハリーを見つけると素早く近づいて来て、その鋭い爪でハリーを狙う。体力が少ないため、撃退することはそれほど難しいことではないだろう。

●対処法

前述したように、このモンスターは体力があまり多くないため、倒すことは簡単だ。天井にいる個体に対しては、降りてくるまえに射撃で倒し、地面に降りている個体に対しては、遠くから射撃して倒してしまおう。複数の敵と遭遇したら、倒すことよりも、振り切ることを考えるべきだ。



◀天井から突然降りてきて、奇襲をかけてくる



◀下水道はラジオが使えない。戦闘態勢を維持！

[跳びつく怪物]

Romper

●登場エリア
繁華街（表）、繁華街（裏）、
リゾート（表）、リゾート（裏）

●体力
E:339〜450
N:450〜561
H:675〜899

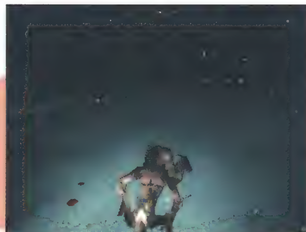
●攻撃力
押し倒し〜
　噛み付き：10（1秒ごと）

●行動・特徴

ぴょんぴょんと軽快に移動する。聴力が低いため物音にはあまり反応を示さない。ハリーを見つけると一気に近寄って来て、押し倒してくる。攻撃力は低いものの、押し倒されている間にほかの敵が現れることが多いので、できる限り攻撃を食らうことは避けたい。

●対処法

屋外でしか現れないモンスターなので、基本的には逃げることだけを考えるべきだ。抱きつかれたとしても、攻撃後の隙が大きいため、振り切ることは簡単だ。倒そうと思うのならば、接近戦に持ち込まれるまえに射撃するのがいいだろう。弾数のことを考えると、無視するのが得策だ。



◀押し倒しも、ボタンを連打すれば逃れられる



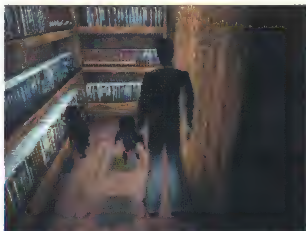
◀見つかっても、逃げることだけを考えるべきだ

[小さな影／大きな影]



●行動・特徴（小さな影）

不意に嫌な笑い声と共に現れ、ハリーにいかなる害もおよぼさない不気味な怪物。攻撃することも倒すこともできず、追いかけると逃げだして、しばらくすると消滅する。無視する以外に対処の方法がない怪物だ。



▶攻撃はしてこないものの、その存在が不気味

●登場エリア
小さな影：学校（表）、学校（裏）、遊園地
大きな影：不明（最終世界）

●体力
E:350（大きな影）
N:350（大きな影）
H:600（大きな影）

●攻撃力
抱きつく：12（1秒ごと）
切りつけ：15
（両方とも大きな影のみ）

●行動・特徴（大きな影）

小さな影と一見、まったく区別がつかないのだが、若干大きくなっている。しかし特徴は異なり、この怪物はハリーに攻撃をしかけてくる。意外なほどの強敵でもある。

●対処法

なにしろ姿が透けているので暗闇での察知が非常に困難だ。この怪物からは無理して逃げようとせず、遠くからハンドガンで撃ったほうがいい。



▶これだけ近くにいてもどこにいるのかわからない

[触手の怪物]



●行動・特徴

イベントとして登場するこのモンスターは、絶対に倒すことはできない。ただ「輸血パック」を使えば、そちらに気をそらすことができるだろう。ちなみにこの敵に触れた場合、攻撃力10のダメージを受けることになる。



◀この敵に関しては、とくに対処法がない

武器データ

ここではハリーが扱う幾つかの武器の紹介をする。武器の特性を知っていれば、敵との戦いも楽なものになるだろう。

近接戦闘用の武器について

調理用ナイフや鉄パイプといった武器は、当然弾薬を必要としないため、無限に使用することができる。○ボタンを連打することで2種類の攻撃を交互に繰り出す振り回し攻撃と、○ボタンを押しっぱなしにしたままで出る1種類の振り下ろし攻撃が使える。両者をうまく使い分けよう。



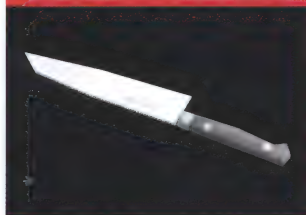
◀2種類の攻撃方法を使い分けることが大切だ

銃器について

ハンドガン、ショットガン、狩猟用ライフルと、このゲームに登場する銃器は全部で3種類。銃器を扱ううえで重要なのは、発砲するべき状況を見極めるということ。ゲーム中に登場する弾丸は有限だ。敵がいたからと無闇に発砲してはならない。つねに残りの弾丸の数を頭にいれておくべきだ。



◀弾数をつねに把握しておくことが大切だ



調理用ナイフ

●攻撃力

振り下ろし（連打1回目）：130
切り返し（連打2回目）：130
正面突き（押したまま）：120

●特徴

隙が小さく、攻撃範囲は狭い。構えたまま移動が可能。

入手場所

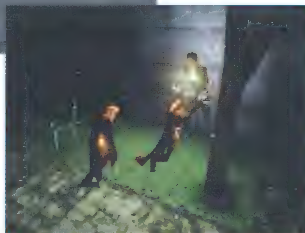
オープニング終了後、カフェで目覚めてシビルと話したあと、カウンターの左端に置いてある。

使い勝手

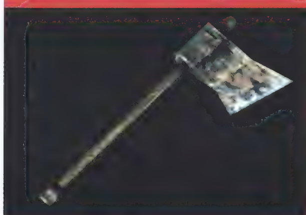
はっきり言って、このゲームのなかでこれほど使いにくい武器はほかにない。攻撃を当てようにも、攻撃範囲が狭すぎるため逆に敵の攻撃を食らってしまう。無理してこの武器を使うよりも、その状況から一目散に逃げ出すべきだ。



◀敢えて使うのなら、押しっぱなしで出る「正面突き」を出すのがいいだろう



▶調理用ナイフを使って敵を倒すのは、非常に困難なことだろう



斧

●攻撃力
斜め振り（連打１回目）：240
切り返し（連打２回目）：160
振り下ろし（押したまま）：250

●特徴
隙が少なく、攻撃力は高め。構えたまま移動が可能。

入手場所

病院クリア後に行くことになる繁華街の骨董屋の奥。タンスを動かしたその先にある、祭壇の横の壁に掛かっている。

使い勝手

ナイフと同じように、戦闘態勢のままの移動、攻撃しながらの移動が可能。攻撃範囲はあいかわらず心もとないが、攻撃力を考えると十分に使える。とくに○ボタン押しっぱなしで出る「振り下ろし」の攻撃力が高いことを覚えておこう。



◀狭い攻撃範囲にさえ目をつぶれば、十分に使えるレベルの武器だ



▶敵に攻撃を当てるコツは、後ろに下がりながら攻撃を繰り出すこと



鉄パイプ

●攻撃力
斜め振り（連打１回目）：70
切り返し（連打２回目）：50
振り下ろし（押したまま）：90

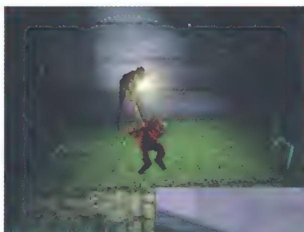
●特徴
攻撃範囲が広く使いやすい武器だが、攻撃力が武器の中で最弱だ。

入手場所

オープニングのあと、最初にシェリルを追いかけた路地に向かうと、シェリルの書き置きの横に置いてある。

使い勝手

攻撃範囲が広いため、敵に攻撃を当てることが容易だ。戦闘態勢のまま移動できるが、攻撃を繰り出すと立ち止まってしまう。攻撃力が低いところが悩みの種だが、攻撃範囲の広さを利用すれば、かなり強力な武器となるだろう。



◀敵に対して奇襲をかけるのならば、この武器はトップクラスに入るだろう



▶○ボタン押しっぱなしで出る「振り下ろし」は攻撃力が高めだ



ハンマー

●攻撃力
斜め振り（連打１回目）：280
切り返し（連打２回目）：200
振り下ろし（押したまま）：360

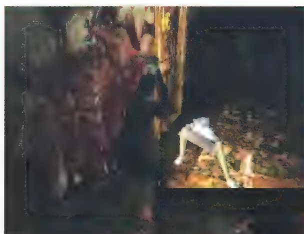
●特徴
隙が大きいものの、その高い攻撃力や、広い攻撃範囲は魅力だ

入手場所

病院（裏）の地下にある発電機室の隣の部屋に置いてある。病院ではハンマーをメインに使って弾数を節約しよう。

使い勝手

戦闘態勢を維持したままの移動や攻撃ができないため、使いにくさは否めない。とはいえ、その凶悪とも言える攻撃力や鉄パイプと同様の攻撃範囲はかなりのものだ。使いこなせるようになれば、かなう敵はいなくなるだろう。



◀ハンマーは前述の鉄パイプと同様に、敵への奇襲にもってこいの武器だ



▶隙が大きいため、複数の敵に囲まれてしまうと、攻撃を出せなくなる



ハンドガン

●攻撃力
装填できる弾丸の数：15
攻撃力：100

●特徴
威力はナイフに劣るが連射が可能なので、十分戦力になる

入手場所

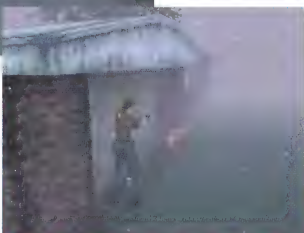
オープニングの路地で怪物に襲われたあと、カフェで目覚めるとシビルから手渡される。

使い勝手

攻撃力が低いが、当然遠距離の敵に攻撃でき、連射性も高いため、どの近接戦闘用の武器よりも使いやすいだろう。威力が弱いので、ボス戦では役にたたないはずだが、雑魚を蹴散らすには十分すぎる武器だろう。



◀歩きながら攻撃できるのが、ハンドガンの使いやすい理由なのだろう



▶残りの弾数に余裕があるのなら、率先してハンドガンを使うべきだ



ショットガン

●攻撃力
装填できる弾丸の数：6
攻撃力：距離により50～600

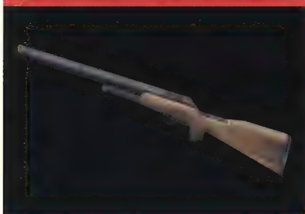
●特徴
一回に複数の敵に攻撃できる。近距離で当てるほどダメージ増加。

入手場所
学校（裏）の１Ｆにある男性用トイレの個室の中で、吊された死体の横に立てかけてある。

使い勝手
戦闘態勢を維持したままで移動できるうえ、攻撃しながらも移動ができるので扱いやすい。敵の目の前で攻撃を当てるとザコであればほとんど一撃で倒せるほどの大ダメージを与えられる。ボス戦もその威力で活躍するだろう。


◀ショットガンはゲームに登場する銃器の中でも、一番使いやすいものだ


▶序盤から登場するショットガンには最後のボス戦でもお世話になるだろう



狩猟用ライフル

●攻撃力
装填できる弾丸の数：6
攻撃力：350

●特徴
攻撃力が高いものの、隙が大きい。用意された弾丸も少ない。

入手場所
ショッピングモールでの、床が抜けるイベントのあとのボス戦の最中に入手。見づらい場所にあるので取り忘れに注意。

使い勝手
攻撃力は非常に高いが、戦闘態勢を維持したままの移動、攻撃しながらの移動ができない。攻撃後の隙も大きく、使いにくい武器ではある。その威力を活かすのは、ボスとの戦闘時だけだろう。ザコに使うのは控えよう。


◀ライフルにはその強力な威力以外に、目だったメリットがないのだ


▶ライフルをボス戦以外で使用するのは、あまり賢いことではないだろう

その他のアイテム

敵からダメージを受け体力が低下したとき。敵との戦いで弾が底をついてしまったとき。そんなときに重要なのが回復アイテムと弾丸だ。

回復アイテムと弾薬について

このゲームでは、いつどこで敵におそわれるかわからない。敵との戦いを有利に進めるためには、栄養剤やアンプルといった回復アイテムと、弾丸の残数がつねに余裕がある状態でなければならない。ここでは3種類の回復アイテムと、3種類の銃器の弾丸について説明しよう。

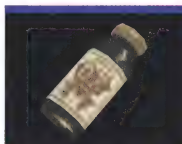


◀回復アイテムや銃器の弾丸は、さまざまなところに配置されている

[回復アイテム]

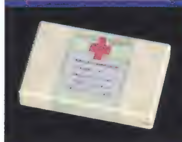
無駄な使いかたを減らす

ゲーム中では、栄養剤、携帯用救急キット、アンプルの3つの回復アイテムが用意されている。ハリーの体力の最大値を100として栄養剤ならば40、携帯用救急キットなら80、アンプルなら100だけの体力を回復することができる。このなかでアンプルだけは特殊な効果がある。アンプルを使用したあと、5分の間は1秒間に1ずつハリーの体力が回復していく。ボス戦の最中で使用するのが、一番効果的な使いかただろう。



栄養剤

ゲーム中、一番多く配置された回復アイテム。使用することで、体力が40だけ回復する。体力の上限100は越えない。



携帯用救急キット

栄養剤よりも効果が強力な回復アイテム。使用することで体力が80だけ回復する。体力の上限100は越えない。



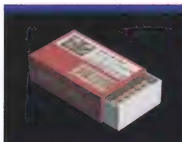
アンプル

使用すると体力が全回復するうえ5分の間は1秒に1ずつ体力が回復する。体力の上限100は越えない。

[弾丸アイテム]

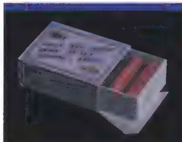
銃器の弾薬について

このゲームに登場する銃器は、基本的に弾薬がなければ使用できない。ハンドガンにはハンドガンの、ショットガンにはショットガンの、ライフルにはライフルの弾がそれぞれ必要だ。残念ながら、「ハンドガンの弾をショットガンに使用する」というようなやりくりはできないようになっている。このゲームでは入手できるアイテムの数は難易度に関係なく一定なので、弾薬の無駄使いだけは、さけたいものだ。



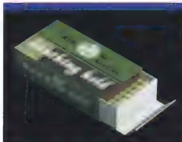
ハンドガンの弾

使用することでハンドガンに弾丸を装填できる。最大装填数である15発の弾丸を使い切ると自動に装填される。



ショットガンの弾

使用することで、ショットガンに弾丸を装填できる。最大装填数である6発の弾丸を使い切ると自動に装填される。



ライフルの弾

使用することで、狩猟用ライフルに弾丸を装填できる。最大装填数である6発の弾丸を使い切ると自動に装填される。

[　イベントアイテム　]

イベントで使用するアイテムについて

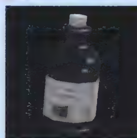
このゲームには、イベントでのみ使用するアイテムが大量に用意されている。ここではそのイベントアイテムをひとつひとつ写真つきで紹介する。入手法と使用場所も挙げてあるので、手元に用途不明のアイテムがあればここで調べてみるのもいいだろう。

「学校へ」と書かれた紙片



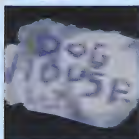
●入手法
住宅街の、最初にシェリルを追いかけた路地の奥で、地面に落ちているので拾う。
●使用場所
使用しない（ヒント）。

化学薬品



●入手法
学校（表）２Ｆの化学準備室の棚で手に入る。ラベルに［濃塩酸／取扱い注意］と書いてある。
●使用場所
学校（表）化学実験室の彫像。

「犬小屋」と書かれた紙片



●入手法
住宅街西の崩れた道路の縁に乱雑にばらまかれている紙片を調べると発見できる。
●使用場所
使用しない（ヒント）。

金のメダリオン



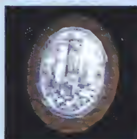
●入手法
学校（表）２Ｆの化学実験室で、手の形をした彫像に化学薬品を使うと入手できる。
●使用場所
学校（表）中庭の時計塔。

民家の鍵



●入手法
「犬小屋」と書かれた紙片を拾ったあと、レビン通りの犬小屋のある家の犬小屋を調べる。
●使用場所
犬小屋のある家の正面玄関ドア。

銀のメダリオン



●入手法
金のメダリオンを時計塔にはめたあと、音楽室でピアノの鍵盤の謎を解く。
●使用場所
学校（表）中庭の時計塔。

［ライオン］の鍵



●入手法
住宅街北東の崩れた道路で停まっているパトカーの後部トランクの中を調べる。
●使用場所
犬小屋のある民家の裏口。

絵　札



●入手法
学校（裏）１Ｆの北東の教室の中で、机の上にばらまかれているカードを調べる。
●使用場所
学校（裏）の応接室の扉。

［きこり］の鍵



●入手法
カフェのちょうど真裏のあたりに位置するバスケットコートの血だまりの中から拾う。
●使用場所
犬小屋のある民家の裏口。

書庫の鍵



●入手法
学校（裏）２Ｆのロッカー室で、ロッカーを開けたあとで倒れてくる死体を調べる。
●使用場所
学校（裏）２Ｆ書庫の扉。

［かかし］の鍵



●入手法
住宅街東中央の、倒木を渡った先の崩れた民家の郵便箱の中を調べる。
●使用場所
犬小屋のある民家の裏口。

ゴムボール



●入手法
時計塔の扉を通って学校（裏）に着いたあと、１Ｆの倉庫で手に入る。
●使用場所
学校（裏）屋上の排水溝。

教室の鍵



●入手法
学校（裏）屋上の排水溝の手前の穴にゴムボールを詰め、バルブを回したあと、１Ｆ中庭で拾う。
●使用場所
学校（裏）２Ｆ北東教室の扉。

［海亀］のプレート



●入手法
病院（裏）３Ｆの男子トイレの窓枠に置いてある。「にせ海亀」が描かれている。
●使用場所
病院（裏）２Ｆの看護婦室。

K・ゴードンの鍵



●入手法
学校（裏）地下でスプリットヘッドを倒したあと、ボイラー室の床で拾う。
●使用場所
住宅街南西のゴードンの家裏口。

［帽子屋］のプレート



●入手法
病院（裏）２Ｆの204号病室で輸血用血液パックを使用し、触手の怪物を退けてから入手する。
●使用場所
病院（裏）２Ｆの看護婦室。

“フラウロス”



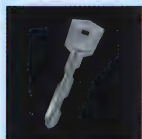
●入手法
学校を脱出したあと、ゴードンの家を通って教会に行き、ダリアの話を聞くと壇上に置いてある。
●使用場所
遊園地のイベントで自動に発動。

［猫］のプレート



●入手法
病院（裏）３Ｆの306号病室で入手できる。表面に「チェシャ猫」が描かれた黄色いプレート。
●使用場所
病院（裏）２Ｆの看護婦室。

跳ね橋の鍵



●入手法
ゴードンの家を通り抜けて教会でダリアに会い、話を聞いたあとの教会の壇上で拾う。
●使用場所
繁華街へ向かう跳ね橋の制御室。

［女王］のプレート



●入手法
病院（裏）１Ｆの院長室に置いてある。表面に「ハートの女王」が描かれた赤色のプレート。
●使用場所
病院（裏）２Ｆの看護婦室。

病院地下の鍵



●入手法
繁華街の病院（表）１Ｆでカウフマンに会ったあと、会議室のテーブルの上に置かれている。
●使用場所
病院（表）の地下へ向かう扉。

輸血用血液パック



●入手法
200ml入りの輸血用血液パックで、病院（裏）３Ｆの倉庫で入手できる。
●使用場所
病院（裏）２Ｆの204号病室。

ペットボトル



●入手法
病院（表）１Ｆでカウフマンに会ったあと、病院（表）１Ｆの厨房で入手できる。
●使用場所
病院（表）１Ｆの院長室。

地下倉庫の鍵



●入手法
４枚のプレートを使って開けるドアを通ったあと、病院（裏）２Ｆの手術室で拾う。
●使用場所
病院（裏）地下倉庫の扉。

液体（詳細不明）



●入手法
病院（表）１Ｆの院長室でペットボトルを使って床に残っていた赤い液体を入手する。
●使用場所
遊園地でシビルに使用。

消毒用アルコール



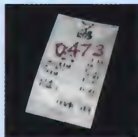
●入手法
消毒に使われるボトル入りのアルコール。病院（裏）２Ｆの集中治療室で入手できる。
●使用場所
病院（裏）の地下倉庫。

ライター



●入手法
病院（裏）２Ｆの201号病室のベッドの上に置かれている。金属製のオイルライター。
●使用場所
病院（裏）の地下倉庫。

領収証



●入手法
リゾート街のビリヤード場でカウフマンが落とした財布の中から発見できる。
●使用場所
使用しない（ヒント）。

ビデオテープ



●入手法
病院（裏）の地下倉庫から続く、地下２階の病室で手に入る。
●使用場所
病院（裏）３Ｆの302号病室と、不明１Ｆのビデオの部屋。

金庫の鍵



●入手法
雑貨屋インディアンランナーのレジの向こうにあるタンスを開けると中に金庫の鍵を発見できる。
●使用場所
雑貨屋の金庫。

診察室の鍵



●入手法
病院（裏）の地下倉庫の、隠し扉の奥から地下Ｂ２へ降りたあと、一番奥の病室で入手する。
●使用場所
病院（裏）１Ｆの診察室への扉。

磁　石



●入手法
細長いヒモが結ばれている棒状の磁石。モーテルの事務室のテーブルの上で発見できる。
●使用場所
モーテルの３号室。

骨董屋の鍵



●入手法
病院（裏）の診察室でリサとの会話後、強制的にダリアとの会話になり、事務室の机上で拾う。
●使用場所
繁華街北西の骨董屋の扉。

バイクの鍵



●入手法
モーテルの３号室の床下に落ちているので、磁石を使って拾いあげる。
●使用場所
モーテルのガレージ内のバイク。

下水道通路の鍵



●入手法
骨董屋から病院に戻ってリサと話したあと、住宅地の下水道（１）第一層北西の部屋に置いてある。
●使用場所
下水道（１）の中の通路の扉。

ペンチ



●入手法
不明（最終世界）１Ｆから地下に降りる階段を抜けた一番奥の部屋にドライバーと共に置いてある。
●使用場所
不明１Ｆの蛇口の部屋。

下水道出口の鍵



●入手法
骨董屋から病院に戻ったあと、住宅街の下水道（１）に向かい、第二層の南西部で拾う。
●使用場所
下水道（１）第二層の出口扉。

ドライバー



●入手法
不明（最終世界）１Ｆから地下に降りる階段を抜けた一番奥の手術室にペンチと共に置いてある。
●使用場所
不明２Ｆの金属パネルの部屋。

カウフマンの鍵



●入手法
リゾート街のビリヤード場でカウフマンが落とした財布の中から発見できる。
●使用場所
モーテルの３号室の扉。

［オフィエル］の鍵



●入手法
不明（最終世界）１Ｆのエレベーターを出た直後の左手の部屋でペンチを使って蛇口から取り出す。
●使用場所
［オフィエル］の扉。

［ハギト］の鍵



●入手法
不明（最終世界）１Ｆのエレベーターを出た突き当たりの部屋で時の石を使って時計から取り出す。
●使用場所
［ハギト］の扉。

時の石



●入手法
不明１Ｆの［オフィエル］の扉から続く廊下に面した、星座パズルの部屋で謎を解く。
●使用場所
不明１Ｆの骨董屋の時計。

［ファレグ］の鍵



●入手法
不明（最終世界）１Ｆのエレベーターを出た直後の左手の部屋で、鳥カゴの鍵を使って入手。
●使用場所
［ファレグ］の扉。

ソロモンの護符



●入手法
不明１Ｆの［オフィエル］の扉を通りアナグラムの扉の謎を解くとモルグで拾うことができる。
●使用場所
少女の部屋の奥の扉。

［ベトール］の鍵



●入手法
不明（最終世界）１Ｆの倉庫で、ゼリービーンズの袋を開けると中から飛び出してくる。
●使用場所
［ベトール］の扉。

メルクリウスの紋章



●入手法
不明（最終世界）２Ｆの宝石店で契約の指輪と共にケースに飾られている。
●使用場所
少女の部屋の奥の扉。

［アラトロン］の鍵



●入手法
不明（最終世界）１Ｆの発電室で電源を切ったあと、不明（最終世界）２Ｆの病室で入手。
●使用場所
［アラトロン］の扉。

アンク



●入手法
不明（最終世界）１Ｆで［ファレグ］の扉を通ったあと、落書きの部屋で入手できる。
●使用場所
少女の部屋の奥の扉。

鳥カゴの鍵



●入手法
不明（最終世界）３Ｆで、エレベーターから降りて向かって左の部屋に置いてある。
●使用場所
不明１Ｆの鳥カゴの部屋。

メルキオールの小剣



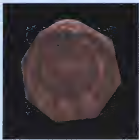
●入手法
不明（最終世界）１Ｆで［ファレグ］の扉を通り、厨房の冷蔵庫で契約の指輪を使うと入手できる。
●使用場所
少女の部屋の奥の扉。

カメラ



●入手法
不明（最終世界）２Ｆの中央に位置する部屋に置かれている。フラッシュ機能がついている。
●使用場所
不明３Ｆの２つの絵の前。

ウロボロスの円環



●入手法
不明（最終世界）１Ｆで［ファレグ］の扉を通ったあと、少女の部屋の向かいの病室で手に入る。
●使用場所
少女の部屋の奥の扉。

契約の指輪



●入手法
不明（最終世界）２Ｆの宝石店でメリクリウスの紋章と共にケースに飾られている。
●使用場所
不明１Ｆの厨房にある冷蔵庫。

チャネリングストーン



●入手法
ＧＯＯＤ＋のエンディングでクリアしたセーブデータからプレイすると住宅街のコンビニ８で出現。
●使用場所
109ページ参照。

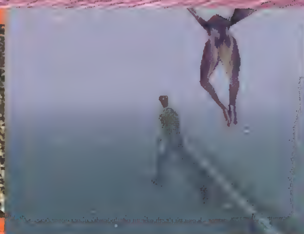
生還するために

テクニック編

ここからは、ゲームを進めるうえで重要な、怪物から逃げるためのコツや、怪物を倒すためのポイントなどを紹介する。ここを読んでおけば、その状況に応じた戦闘方法、あるいは逃げかたのテクニックがおのずと見えてくるはずだ。

逃げる

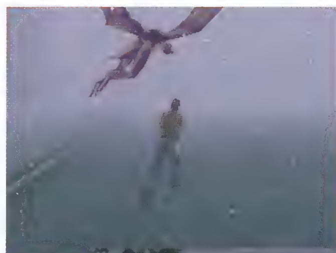
ここでは、怪物から逃げるためのテクニックを紹介する。屋内と屋外では、基本的な逃げかたが変わってくることを覚えておこう。



[屋外]

周囲が明るいときの場合

ライトを点けている、もしくは昼のように周囲が明るい場合、逃げる方法といったら走って追っ手を振り切るか、急いで近くのドアに入るほかにはない。走って逃げるのならば、真っ直ぐ走るのではなく、S字を描くように蛇行して走ることが重要だ。なにしろ、屋外で出会う怪物達は移動速度がハリーよりも速い。真っ直ぐ走るだけでは逃げ切ることは難しいだろう。また、近くのドアに急いで飛び込むのも賢い手だが、入れない建物のドアに飛び込もうとしたところで、もちろん入れるはずがない。怪物から逃げるときは、とりあえずマップ画面を見て、避難できそうな建物を探すことが重要なのだ。もし、走って逃げる余裕もなく、入れる建物がなかった場合はどうするか？その手に握られた銃で、怪物を狙うしかない。



◀走って逃げるのならば、真っ直ぐには走らないように心がけることが大切だ



▶近くに入れる建物があるのならば、急いでそこに駆け込むのも悪くない

周囲が暗いときの場合

ライトを点ける必要があるくらいに周囲が暗いときは、「ライトを点けない」という勇気も必要だ。怪物と言えど、周囲が暗ければハリーを確認することは難しい。ライトを消し、ゆっくりと息を潜めて街を歩くのも逃げるためのひとつのテクニックなのだ。

このときに重要なのは、決して走ってはならないということと、武器を使用しないということ。ハリーの姿が見えなくても、怪物達は音を察知してハリーの場所に気づいてしまう。1回気づかれてしまうと、完全に振り切るまで追いかけてくるだろう。ライトを消して怪物達から逃げる場合は音を立てずにゆっくりと移動することが重要なのだ。もし、怪物達に気づかれてしまったら、全力で走って振り切るか、ライトのスイッチを入れて素直に応戦するかの選択を迫られることになる。もちろん、走って逃げるときは明るいときと同様に、蛇行しながら逃げることが大切だ。



◀ライトを消して移動するのならば、ゆっくりと歩くべきだ



◀敵に発見された場合は、素直に走って逃げるのがいいだろう

[屋　内]

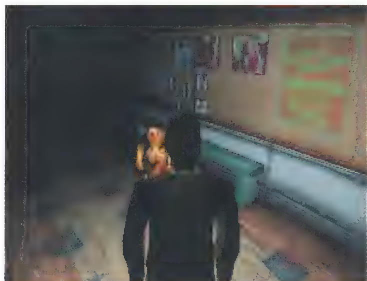
周囲が明るいときの場合

建物の中で怪物と鉢合わせてしまったときは、すでにその姿を怪物に発見されたあとだろう。狭い教室の中や、細長い廊下でそんな状態になってしまうと、無傷で逃げ切ることは非常に難しいはずだ。怪物が一匹しかいないのであれば、走って逃げ切ることも不可能ではないが、怪物が複数いる場合は危険度も増す。

こうなってしまったら、今来た道をいちど引き返し、最後に通った扉の外に出てしまおう。そして再び振り返って扉を開けると、怪物達は初期の位置に戻っているはずだ。この習性を利用し、怪物の位置を覚えてしまえば逃げるルートも見えてくるだろう。怪物が多くて逃げられそうにない場合は、やっかいな一匹なり二匹を銃で倒してしまえばいい。部屋の中の怪物が減れば、逃げることも容易になるはずだ。

また、屋内では屋外と違い、教室の机や病院の寝台などの障害物が多いことにも気をつけるべきだ。周囲の様子をよく観察しておこう。


◀廊下に怪物が3匹。これ以上絶望的な場面はそうそうないだろう


◀ドアを出入りすれば、怪物達は初期の位置に戻る

周囲が暗いときの場合

基本的に屋内は暗闇で閉ざされているため、ライトを点けないと探索もままならないだろう。しかし、怪物達との関係を有利に展開させたいのであれば、むしろライトを点けないほうがいい場合もある。ライトを消し、物音を立てなければ怪物に見つかる確率は一気に下がる。怪物がいる部屋に入るまえにライトを消し、部屋に入ったあとは物音を立てないように移動する。途中で怪物に感づかれたらライトを点け、出口まで一気に走る。この方法だと怪物から多少ダメージを受けるかもしれないが、怪物とまともに戦うよりは被害が少ないはずだ。もちろん戦うことに自信があるのだったら話は別だ。ここで重要なのは、逃げるべきなのか、それとも戦うべきなのかを素早く判断すること。一瞬でも「逃げ切れない」と思ったのならば、即座に戦闘態勢に移るべきだ。悠長に考えていると、あっというまに怪物達に囲まれてしまい、被害は大きいものとなるだろう。


◀ライトを消し、音を立てなければ敵に見つかることは稀だ


◀目的のドアに近づいたら、一気に走りぬけるのも悪くない

戦う

ここでは戦闘のノウハウを紹介するのだが、戦闘は「最後の手段」だと考えてほしい。勝つのではなく、生き抜くことが大切なのだ。

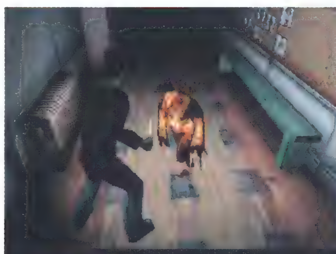


[近接攻撃]

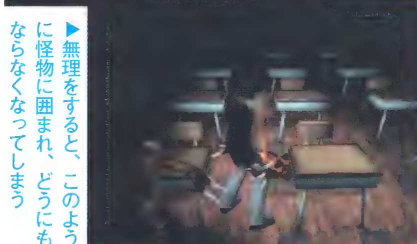
周囲が明るいときの場合

周囲が明るい場面での近接戦闘のコツだが、はっきり言ってそれほど有効な方法はない。強いて言うなれば「複数の怪物を相手にしない」ということ。近接戦闘用の武器は１回の攻撃につき、一匹の怪物にしか攻撃があたらない。敵にかこまれてしまったら、攻撃自体を出すこともままならないだろう。つまり、複数の怪物との戦いは、多勢に無勢というわけだ。

こう書けばわかると思うが、明るいところでの近接戦闘にはあまりメリットがない。敵に発見されたまま戦うのは、それだけ危険なのだ。それでも明るい状態で戦いたいというのならば、武器を銃器に持ち替えることをお勧めする。怪物たちに背を向けて、逃げ出してもいい。前述の通り、勝つことよりも、生き抜くことが重要なのだから。



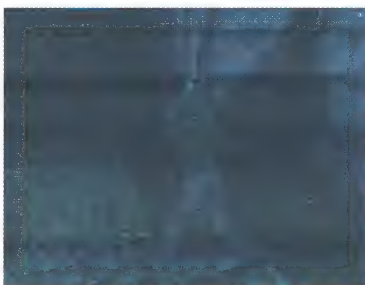
◀できることならば、明るい場所での近接戦闘は避けたいところだ



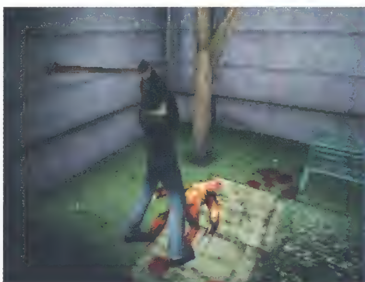
▶無理をすると、このように怪物に囲まれ、どうにもならなくなってしまう

周囲が暗いときの場合

ライトを消し、闇に紛れたときは近接戦闘で怪物達を叩きのめすチャンスだ。戦闘態勢を保ちながら移動できる武器なら、少しずつ移動し、ラジオのノイズをヒントに怪物に近づこう。怪物を発見したら、その武器の攻撃範囲まで近寄り、攻撃する。あとは怪物が倒れるまで攻撃し続ければいい。背後からの不意打ちだと正面からの攻撃より早く怪物を倒すことができる。この戦法に適した武器は鉄パイプだ。ほかの武器だと、隙の大きさや攻撃範囲に問題があるからだ。



◀少しずつ間を狭めていき、鉄パイプで一気に叩きつけろ！



◀慣れればこの戦いかたが一番安定したものとなるだろう

近接戦闘のメリット、デメリット

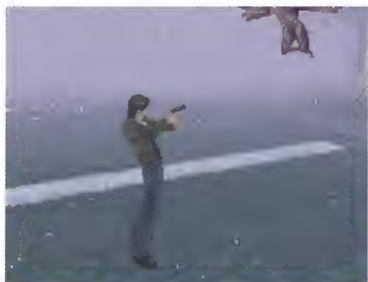
メリット
消耗品を必要としない。何度でも使える。
ライトを消して、奇襲をかけられる。
デメリット
接近しない限り攻撃が当たらない。
武器の間合いを覚えなければならない。

[遠距離攻撃]

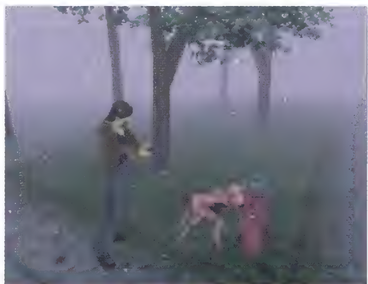
周囲が明るいときの場合

遠距離攻撃、つまり銃器による攻撃は、周りが明るい状態で行なうのが望ましい。なぜなら、明るい状態で戦闘態勢をとると、自動的に一番近い敵に銃口を向けてくれるからだ（これを自動照準「オートエイミング」という)。また、明るい状態だと射撃の精度も上がる。暗いところでは、敵に銃口を向けるのもままならないだろう。

明るいところでの銃器攻撃のコツは、倒れた敵に弾丸を当てないこと。敵が単体で攻撃してきているのならまだしも、複数で襲いかかってきているのならば、倒れている怪物に弾丸を打ち込むよりも、迫り来る別の敵に攻撃を与えなければならないからだ。オートエイミングをしているときに方向キーの左右どちらかを押せば、押した方向にいる敵を捕捉してくれる。この操作で迫り来る敵に銃口を向け、倒れるまで弾丸を打ち込め。とどめは、すべての怪物が地面に倒れてからでも遅くないはずだ。



◀明るい場面での射撃は、ただボタンを叩いているだけで十分だ



◀倒れた敵に向かって射撃するのは、弾丸の無駄

周囲が暗いときの場合

できることなら暗い場面での射撃は考えないほうがいい。ショットガンのような攻撃範囲が広い銃器ならまだしも、ハンドガンやライフルで敵を打ちぬくのは困難だろう。「遠距離の敵に対して攻撃できる」という銃器のメリットも、ここでは当てはまらなくなる。画面が暗いと遠くにいる怪物を捕捉できないからだ。運よく当たっても、その銃声で近くにいる怪物達が集まってくる。もうその時点でライトを消しているメリットはない。状況は発砲まえより悪くなっているだろう。



◀暗い状態でも近くによれば自動的に敵を捕捉してくれる



◀無理をして、暗い状態で射撃をしたところで、メリットはない

遠距離攻撃のメリット、デメリット

メリット
遠距離から敵を攻撃できる。
周りが明るければ、攻撃を当てやすい。
デメリット
使う度に弾丸を必要とする。
暗い状態では、攻撃がまともに当たらない。

その他のテクニック

ここで紹介するのは、攻撃するときや逃げるときに役立つ、ちょっとしたテクニックだ。覚えておけば、展開がすこし有利になるだろう。



走ったあとの隙をなくす

走って移動している最中、急に立ち止まろうとすると、ハリーはバランスを崩してしまう。態勢を立て直している間は移動できないため、敵に襲われてしまうこともあるだろう。実はこの隙をなくす方法があるのだ。やりかたは簡単。バランスを崩しているときに、セレクトボタンを押してアイテム画面に切り替え、また通常画面に戻すだけだ。

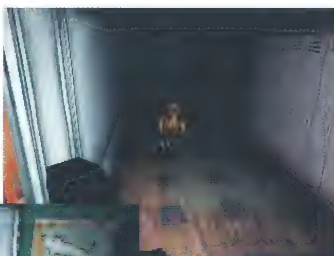


◀敵から逃げてるときなどに有効なテクニックだ

敵を初期の位置に戻す

例えば、ドアの前で敵に囲まれてしまったとしよう。このときに、背中のドアから部屋を出て、またその部屋に戻ると敵はドアの前ではなく、初期の位置に戻る。しかも、敵はハリーを発見するまえの状態になる。このテクニックを利用すれば、最初はライトを点けたまま部屋に入って敵の場所をチェックし、すぐさまその部屋にライトを消して入り直して、奇襲をかける、なんてことも可能だ。邪道といえば邪道だが、ゲームクリアを第一と考えるなら、非常に役に立つ技だ。

▶このテクニックは屋外でも屋内でも使用可能だ。卑怯かもしれないが、かなり使える技だ



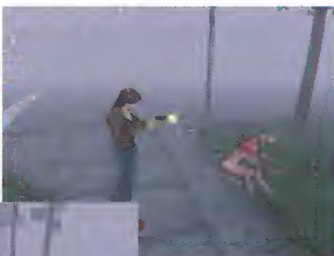


◀注意すべき点は、倒した敵以外すべて初期の状態に戻るということ。もちろん体力も回復している

敵に素早くとどめを刺す

地面に倒れた敵にとどめを刺す方法は2つある。ひとつは武器で攻撃し、とどめを刺す方法。もうひとつは近寄って○ボタンを押し、蹴り飛ばしてとどめを刺す方法。当然後者のほうでとどめを刺すのが楽なのだが、どれぐらいの距離で○ボタンを押せばいいのか、わからない人もいるだろう。実は、○ボタンを押しっぱなしにして倒れた敵に近づけば、蹴りが自動的に出るのだ。このテクニックを知っていれば、無駄な時間をかけずに敵にとどめを刺せるはずだ

▶倒れた敵に、銃器などで攻撃すればとどめを刺せるが、貴重な弾薬を消費するのはもったいない





◀○ボタンを押しっぱなしで倒れた敵に近づけば、とどめの蹴りが自動的に出るのだ

具現化した悪夢

マップ攻略編

このゲームではひとつのマップに2つの局面が存在する。霧の立ちこめる無人の町と、悪夢のような暗闇の世界。本書では便宜上それらを（表）と（裏）と呼称し、区別して情報を掲載する。ゲームクリアに向けて役立ててほしい。

マップ攻略ページの見かた

屋外マップ

×はその地点が通行できないことを示す



1 このマップの名称
2 建物名　Sp はセーブポイントを示す
3 入手できるイベントアイテム
4 登場するモンスターの種類
5 このマップでの攻略フローチャート
6 弾薬、回復アイテムの個数と所在

DOWN
UP
化学準備室
化学実験室
書庫
図書館
金のメダリオン
化学薬品入手後
×1（E&N）
×3（H）
金のメダリオン入手後
×1（E&N）
×3（H）
教室
×1
×1（E）
×3（N）
×3（H）
×2
教室
教室
教室
×2
ロッカーを開けた後 ×1
音楽室
銀のメダリオン
ロッカー室
×1
×2
DOWN

は矢印の方向から鍵がかかっているドアを示す

屋内マップ

モンスターの見かた



×1（E）　EASY MODEで出現する敵数
×3（N）　NORMAL MODEで出現する敵数
×3（H）　HARD MODEで出現する敵数

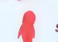
※E・N・Hの表記がない場合、その敵はすべてのモードで登場する

アイテムのアイコン説明

 栄養剤
 ハンドガンの弾
 携帯救急キット
 ショットガンの弾
 アンプル
 ライフルの弾

マップ上に赤文字で示されているのがイベントアイテムである

モンスターのアイコン説明

 air screamer 鳥型の怪物A
 wormhead 犬型の怪物B
 creeper ゴキブリのような怪物
 puppet doctor 怪物化した医者
 night flutter 鳥型の怪物B
 mumbler 鉤爪の怪物
 romper 跳びつく怪物
 hanged scracher 下水道の怪物
 groaner 犬型の怪物A
 larval stalker 小さな影
 puppet nurse 怪物化した看護婦
 stalker 大きな影

静寂の町

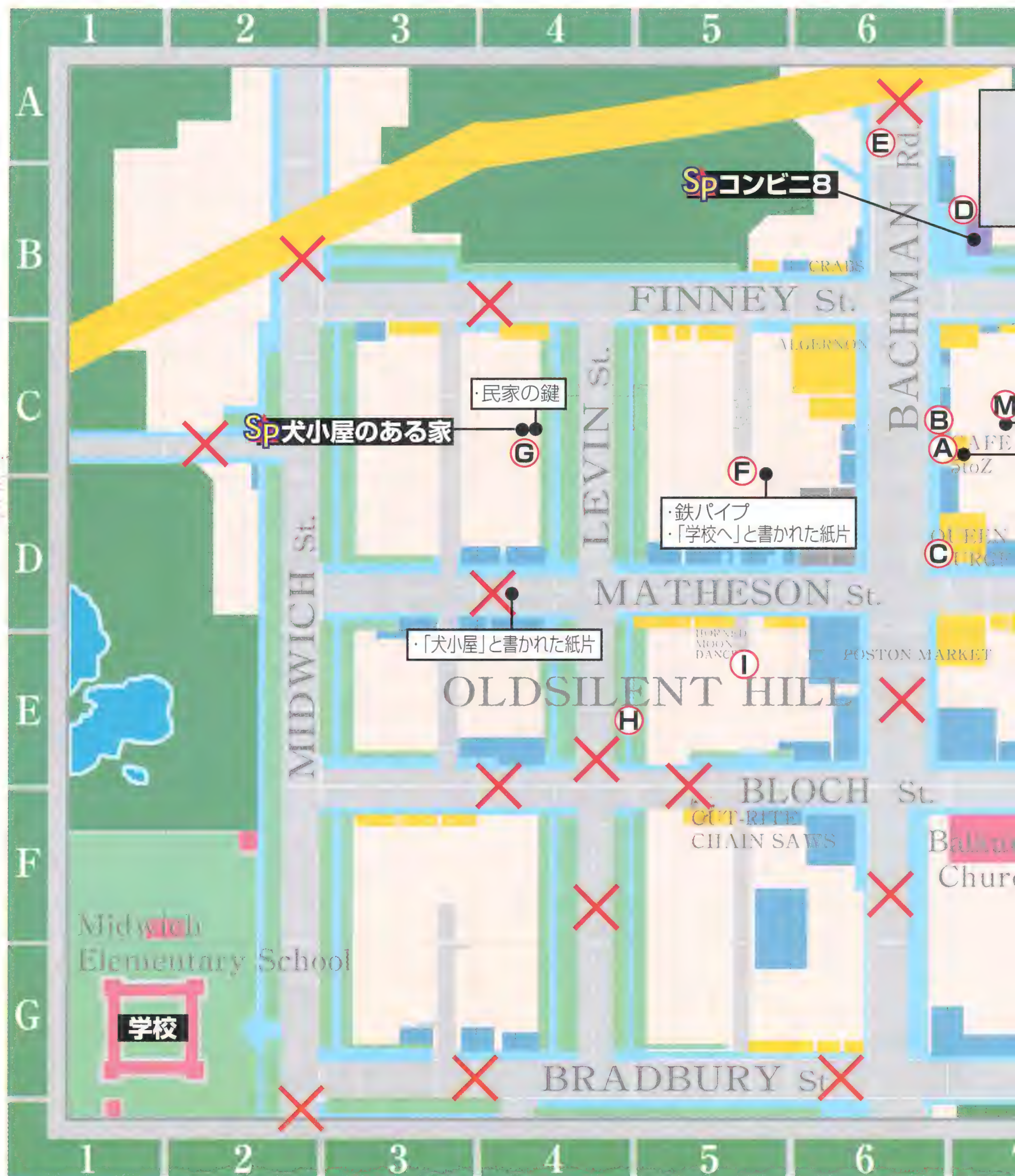
いつか誰かの目にとまるかもしれない。これまでの奇妙な出来事を、このメモに書き記しておこう。

私の名はハリー・メイソン。しがないライターだ。私は娘と共にバカンスを過ごすためにこのサイレントヒルまで車を走らせたのだが、途中の山道でちょっとした事故を起こしてしまった。年のころは娘のシェリルよりも幾つか上くらいだろう、ひとりの少女が私の運転する車の前に飛び出してきたのだ。いや、正確には「そこにいた」のかもしれない。私は咄嗟にハンドルを切り、その惨事をできるだけ小さいものにしようと試みた。しかし事故の衝撃のせいでそのまま気を失ってしまったらしい。

意識が戻った私は、愛する娘がいないことに気づいた。しかも事故の発端となった少女の姿もない。ひしゃげて開きづらくなったドアを強引に押し開け、私は霧の立ち込めるサイレントヒルの土を踏みしめた。それにしても人気がまるでない。……ここは本当にサイレントヒルなのだろうか？

住宅街(前半) Old Silent Hill

サイレントヒル住宅街は、道路が崩れている場所がたくさんあるため、移動もままならない。始めに、行けるところを隅から隅まで探索してみるのがいいだろう。



ハンドガンの弾　ショットガンの弾　ライフルの弾　栄養剤　携帯用救急キット　アンプル

登場モンスター

最大同時出現数	
E	2匹
N	3匹
H	4匹


air screamer
鳥型の怪物A


groaner
犬型の怪物A

攻略フローチャート

1. **オープニング** シェリルの後を追いかける
2. **カフェ** シビルとの出会い
3. **路地** 「学校へ」と書かれた紙片を入手
4. **メイソン通り西端** 「犬小屋」と書かれた紙片を入手
5. **犬小屋のある家** 犬小屋で民家の鍵を入手し、民家の中へ
6. **路上** パトカーから［ライオン］の鍵入手
7. **バスケットコート** コート内にある［きこり］の鍵入手
8. **崖にある郵便受け** ［かかし］の鍵入手後、民家から学校へ



入手可能アイテム

A	栄養ドリンク	×2	カフェの店内に置いてある
B	弾	×2	カフェ横のベンチに置いてある
C	栄養ドリンク	×1	建物外壁の窓枠部分にある
D	栄養ドリンク	×3	コンビニ8の店内に置いてある
	救急キット	×1	コンビニ8の店内に置いてある
E	栄養ドリンク	×1	ハリーの車の中に置いてある
F	弾	×2	路地の奥に置いてある
G	救急キット	×1	犬小屋のある家に置いてある
	弾	×2	犬小屋のある家に置いてある
	栄養ドリンク	×3	1つは家の中、2つは庭にある
H	栄養ドリンク	×1	建物の入口付近に置いてある
I	救急キット	×1	路地の奥に置いてある
J	弾	×2	路地の奥に置いてある
K	栄養ドリンク	×1	崩れた家の入口付近に置いてある
L	弾	×1	車の横に置いてある
M	栄養ドリンク	×1	バスケットコート内にある

オープニング

住宅街

フローチャート ①



シェリルを追いかけて路地へ

意識を取り戻し、そばにシェリルがいないことに気がついたハリーは、車を出てシェリルを捜し始める。少しすると、霧の向こうにシェリルを見つけられるが、何故かシェリルは呼びかけるハリーの元には戻ってこない。シェリルを追いかけなければ！

ここからプレイヤーはハリーを操り、シェリルを追いかけて路地にいくことになるのだが、シェリルはどこにも見つけられない。そして背後の暗闇から見たこともないような化け物が……。

ここの展開は強制イベント。ハリーが死ぬことはないとだけ明記しておく。



◀傍らにいたはずの娘を探し、車を降りるハリー



▶路地を進むと、だんだん周りが暗くなっていく

カフェ

住宅街

フローチャート ②



シビルとの出会い、そして……

オープニングイベントのあと、ハリーはカフェで再び目覚める。どうやら事故現場を通りかかった女性警官、シビルが介抱してくれていたようだ。ここでハリーはシビルからハンドガンを譲り受ける。シビルがカフェを去ったら、店内にある住宅街の地図、ライト、調理用ナイフを入手し、カフェの出口に向かおう。その瞬間、店内に置いてあるラジオが鳴り響くはずだ。気をつけろ、今度は夢じゃない。

入手するイベントアイテム	ハンドガン、住宅街の地図、ライト、調理用ナイフ、ポケットラジオ



◀カフェを出ようとすると怪物が突然現れる



▶貰ったハンドガンを使えば、簡単に倒せるはずだ

コンビニ

住宅街

フローチャート　（チャート外の行動）



コンビニ8はアイテムの宝庫だ

カフェを出たあと、通常のゲーム進行ならシェリルを探しに路地へ向かうことになるが、その前に北にあるコンビニ8に行こう。コンビニには栄養ドリンクや携帯救急キットなど、各種アイテムが置いてある。遠慮なく、すべてのアイテムを入手しておこう。アイテムのほかにはセーブポイントもある。せっかくだからセーブをしておこう。今後もセーブポイントを発見したら、必ずセーブすることをお勧めする。

入手する イベント アイテム	なし（特定条件を充たした場合のみ特別なイベントアイテム出現。109ページ参照）



◀走ってコンビニに入ればトリに襲われないだろう

▶アイテムを取ってしまえば、コンビニは用済みだ

路地

住宅街

フローチャート ③



路地に戻り、シェリルを探す

オープニングの舞台となった路地に戻って、シェリルを探すハリーだが、当然そこにはシェリルの姿はない。しかし、「学校へ」と書かれたシェリルの書き置きを発見できるはずだ。書き置きの通り、学校へ向かわなければならないのだが、所々道路が陥没しているために、学校まではたどり着けない。とりあえず、行けるところをすみずみまで探索してみよう。割と近くに次の手がかりを見つけられるだろう。

入手する イベント アイテム	「学校へ」と書かれた紙片、鉄パイプ



◀路地にいる犬型の怪物は走っていれば逃げられる

▶犬型怪物は無理をして倒さないように。弾の無駄だ

犬小屋の家

住宅街

フローチャート ④ ⑤



「犬小屋」と書かれた紙片

町の中を探索していると、「犬小屋」･「レビン通り」と書かれた紙片が見つかるはずだ。その情報の通り、レビン通りには犬小屋のある民家がある。まず犬小屋を調べて民家の鍵を入手しよう。鍵を使い、民家に入ったら栄養ドリンクなどのアイテムを拾っておこう。学校へ向かうには、この家の裏口を通らなければならないのだが、裏口のドアは3つの鍵が掛けられている。横にある地図が鍵の在りかを示すヒントだ。

入手するイベントアイテム	「犬小屋」と書かれた紙片、民家の鍵



◀「犬小屋」と書かれた紙片はすぐ見つかるだろう



▶3つの鍵は、地図にかかれた場所にあるのだ

道路

住宅街

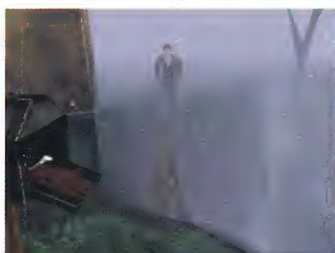
フローチャート ⑥ ⑦ ⑧



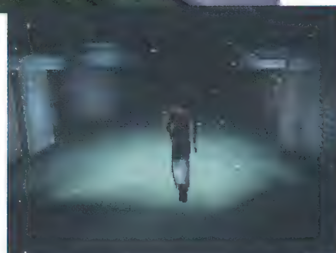
3つの鍵を集めて、学校へ

民家にあった地図を元に町を探索し、パトカーから［ライオン］の鍵、バスケットコートで［きこり］の鍵を入手しよう。少し難しいのは［かかし］の鍵。写真のように、崖伝いに歩かなければ見つけられないのだ。鍵をすべて手に入れたら、民家の裏口を通り学校に向かおう。途中で周りが暗くなり、ライトの光に頼って進むことになるが、怪物に見つからないためにライトを消し、歩いて進むのも悪くない選択だ。

入手するイベントアイテム	［ライオン］の鍵、［きこり］の鍵、［かかし］の鍵



◀［かかし］の鍵は、崖を渡った先の郵便受けにある



▶民家の裏口を出たら、あとは学校まで進むだけだ

闇に浮かぶ校舎

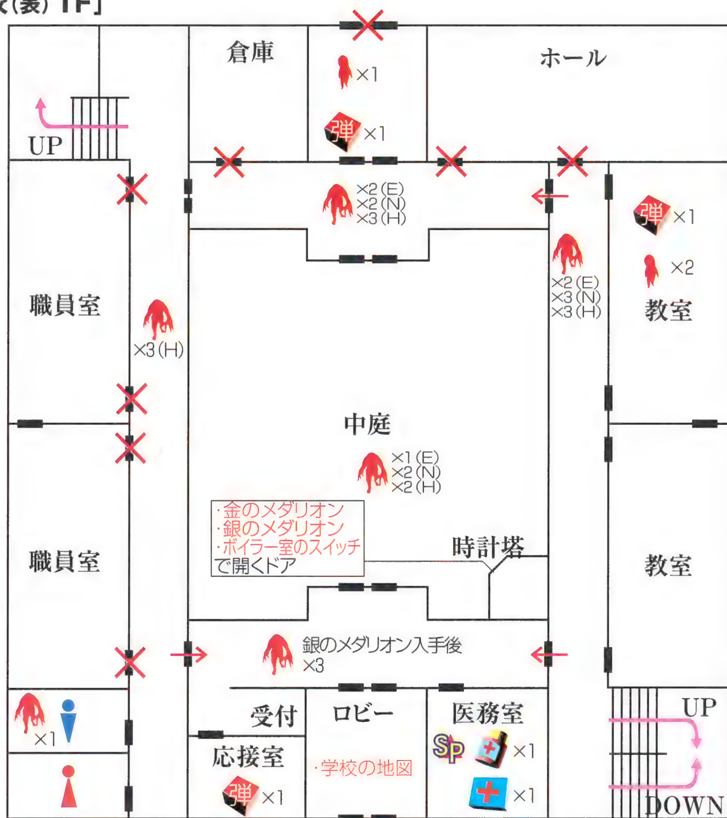
　まるで大地震でも起こったかのような陥没。見たこともない奇妙な獣達。そして獣達の空腹を満たす肉片。血の匂い。一体私はどこにいるのだ。世界中を見て回ったって、こんな町はどこにもないだろう。一刻も早くシェリルを見つけださなければ。このままだと私もおかしくなってしまう。

　シェリルの物だと思われる書き置きを発見した。今私にできることは、この書き置きにしたがって、「学校へ」行くことだけだ。果たして、シェリルは学校にいるのだろうか？　学校に到着したところで、そこには何もないのではないか？　もしくは、もっと絶望的な現実が私を待ちかまえているのではないか……いや、考えるのはよそう。希望が乏しいことを認めてしまうことこそ最大の恐怖だ。私がくじけるわけにはいかない。シェリルはきっと生きている。あの娘にはもう私しかいないのだ。もし、このメモを読んでいる人がいたら、メモの続きを探してほしい。もし続きが見つからなければ……つまり、そういうことだ。

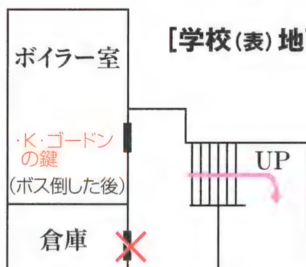
学校(表) Midwich Elementary School

実質的に初めての屋内探索となる学校。一部屋一部屋が小さいため、敵から逃げることが困難な場合が多いだろう。逃げる決断も重要だが、ときには倒す決断も必要だ。

[学校(表) 1F]



[学校(表) 地下]



登場モンスター

最大同時出現数アイコン参照


mumbler
鉤爪の怪物


larval stalker
小さな影


creeper
ゴキブリのような怪物

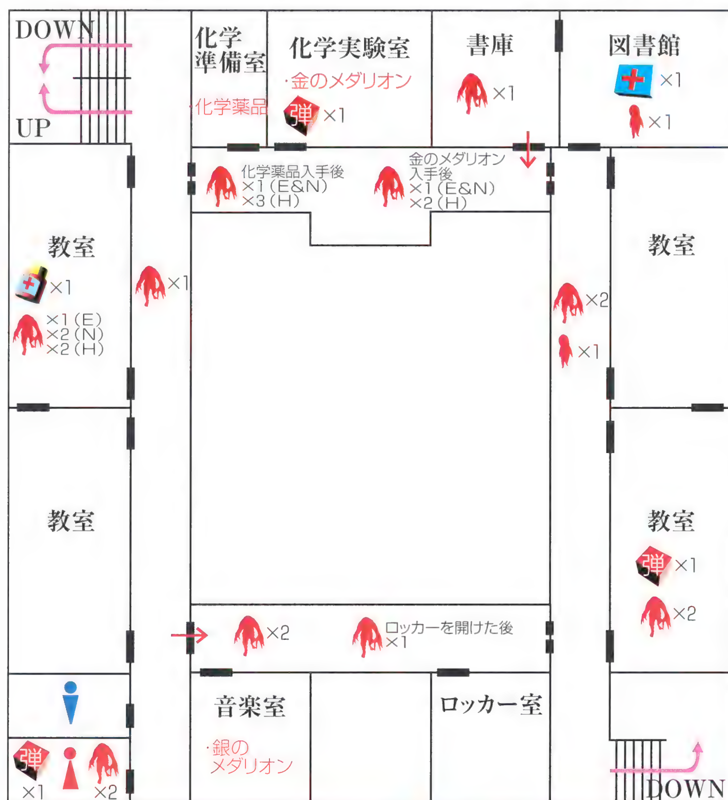
 ハンドガンの弾  ショットガンの弾  ライフルの弾  栄養剤  携帯用救急キット  アンプル

DOWN

屋上

[学校(表)屋上]

[学校(表)2F]



攻略フローチャート

1. **ロビー** 学校の地図を入手
2. **受付** 紙片を見る
3. **化学準備室** 棚においてある化学薬品を入手
4. **化学実験室** 化学薬品を使用し、金のメダリオン入手
5. **時計塔** 金のメダリオンをはめる
6. **音楽室** 壁に貼ってある楽譜を見る
7. **音楽室** ピアノの謎を解く
8. **音楽室** 銀のメダリオンを入手
9. **時計塔** 銀のメダリオンをはめる
10. **地下** 1F東の階段を降り、地下へ
11. **ボイラー室** ボイラーのスイッチを入れる
12. **時計塔** 時計塔の中へ入る

受付

1F

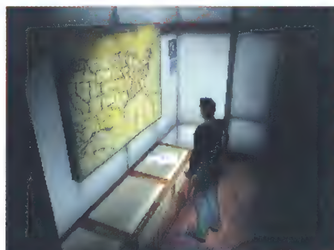
フローチャート ① ②



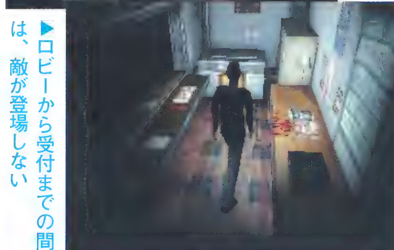
民家の中を通り、学校へ

学校に着いたら最初にしなければならないのが、ロビーに置いてある学校の地図の入手。ここで地図を拾っておかないとあとで苦労することになる。地図を入手したら受付に行こう。受付には学校での謎を解くためのヒントが3つ置いてある。中庭にある時計塔に入ることが学校（表）での最大の謎だ。覚えておこう。また、受付の近くにある医務室には、回復アイテムやセーブポイントがあるので探索の拠点としよう。

入手する イベント アイテム	学校の地図



◀学校内は画面が暗いのでアイテムの取り逃しに注意



▶ロビーから受付までの間は、敵が登場しない

実験室

2F

フローチャート ③ ④ ⑤



3つの鍵を集めて、学校へ

受付にあったヒントの中の「錬金術師の実験場」とは化学実験室のこと。ここにある老人の掌を模した彫像が、イベントクリアに必要なアイテムを、文字通り握っている。化学準備室に置いてある化学薬品を老人の掌に使用すれば、金のメダリオンを入手できる。この金のメダリオンを時計塔の「黄金の時」と書かれた部分にはめ込むのだ。すると、時計の針が10時から、12時に進むはずだ。

入手する イベント アイテム	化学薬品、金のメダリオン



◀廊下にいる怪物達をふりきり、化学準備室へ



▶金のメダリオンを入手したら、時計塔に向かうのだ

音楽室

2F



フローチャート ⑥⑦⑧⑨

歌と音が集う場所

歌と音が集う場所、それは音楽室のことだ。音楽室の謎を解けば、銀のメダリオンが手に入る。壁にある楽譜の鳥とはピアノの鍵盤を示している。高く飛んだ鳥の順番と、高い音階の順番に鍵盤を対応させ、更に文章の順番で演奏する。ただし「声無き鳥の飛び比べ」とあるのに注意。音の鳴る鍵盤ではなく、鳴らない鍵盤で演奏するのだ。つまりレ、ラ、ラ#、ソ、ド#の順番で鍵盤を押せばいい。

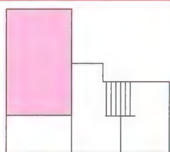
入手するイベントアイテム	銀のメダリオン

－声無き鳥の飛び比べ－

最初に飛び出す欲張りアヒル
ご褒美欲しくてたまらない
バタバタ動かす白い羽
続けて飛び出す気取り屋ペリカン
ひょいとアヒルを追い抜いて
見くだし見おろし得意顔
その次飛び出すツバメの高さ
ペリカンよりも上だった
にやりと笑うと宙返り
遅れて来たのはカモメの水兵
平凡なりには努力して
アヒルに勝ったがその程度
ぼんやりカラスは最後の最後
飛ばず鳴かずに昼寝する
のんびりぐうたら大あくび
鳴く声無くした鳥たちが
勲章めぐって大騒ぎ
銀色ご褒美誰のもの
銀ピカメダルは誰のもの

ボイラー室

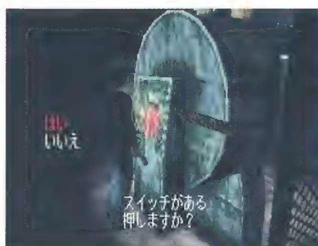
地下



フローチャート ⑩⑪⑫

ボイラーに火を入れ、時計塔へ

時計塔にメダルを2つはめたら地下ボイラー室に向かおう。西側の階段からは行けないので、2Fから周り込んで東側の階段を使い、地下に行くのだ。ボイラー室でボイラーのスイッチを入れたら時計塔に戻り時計塔の中へ歩みを進めるのだ。



◀ボイラー室には、スイッチ以外に何もない。スイッチを押したら時計塔へ！



▶ついに時計塔の扉が開いた。時計塔内部に進んでいくハリー

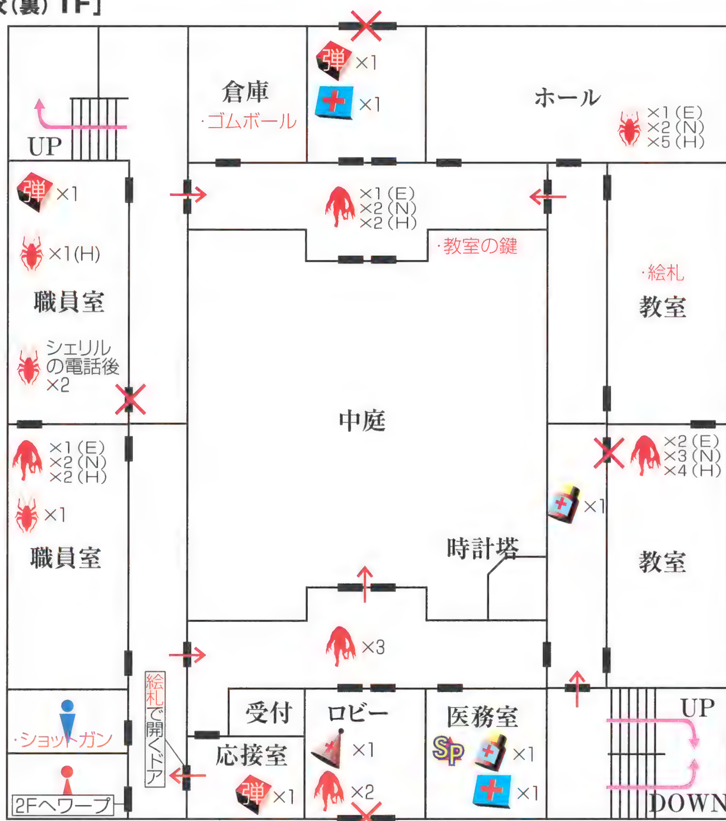


▶果たしてこの奥には何があるのだろうか？　シェリルは見つかるのだろうか？

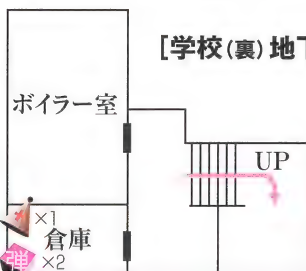
学校(裏) Midwich Elementary School

格子状の床。巨大な印章。廊下を分断する金網。そこは悪夢の中なのか。それとも違う次元の世界なのか。ハリーはこの奇妙な学校の中で、シェリルを探す。

[学校(裏) 1F]



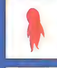
[学校(裏) 地下]



登場モンスター

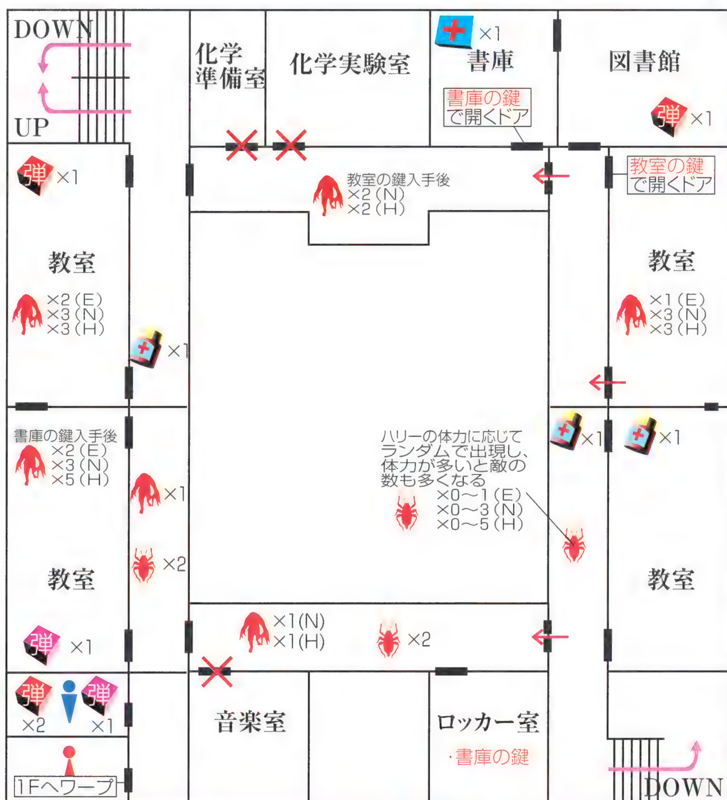
最大同時出現数アイコン参照


mumbler
鉤爪の怪物


larval stalker
小さな影


creeper
ゴキブリのような怪物

 ハンドガンの弾
 ショットガンの弾
 ライフルの弾
 栄養剤
 携帯用救急キット
 アンプル



攻略フローチャート

1. **教室** 絵札を入手
2. **応接室** 絵札を使い、扉を開ける
3. **トイレ** ショットガンを入手
4. **ロッカー室** 書庫の鍵を入手
5. **書庫** 本、童話を読む
6. **倉庫** ゴムボールを入手
7. **屋上** 排水溝の中に鍵を発見する
8. **屋上** 屋上の角にある穴を、ゴムボールで塞ぐ
9. **屋上** バルブを開け水を流す
10. **中庭** 屋上から流れてきた教室の鍵を入手
11. **地下** バルブの謎を解く
12. **地下** スプリットヘッドとの戦闘

応接室

1F

フローチャート ① ②



教室で絵札を拾い、扉を開ける

１Ｆ受付の奥にある応接室には、ドアノブのない奇妙な扉がある。この奇妙な扉を開けるためには、１Ｆの東の教室にある絵札が必要。応接間の扉を開けない限り、まともに学校内を探索できないのだ。

入手イベントアイテム：絵札

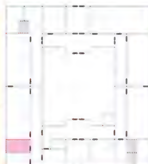


◀絵札を拾うことが、学校（裏）探索への第1歩

トイレ

1F

フローチャート ③



強力な武器、ショットガンを入手

応接間を通り、１Ｆの西側に来たらまずは男子用トイレに入り、ショットガンを入手すべきだ。ショットガンの攻撃は接近して当てれば大ダメージ。遠距離ならば複数の敵に対してダメージを与えられる。

入手イベントアイテム：ショットガン



◀ここで手に入るショットガンは、強力な戦力となる

図書室

2F

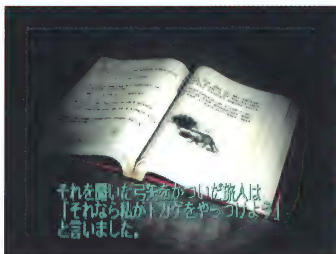
フローチャート ④ ⑤



書庫と図書室で情報を得る

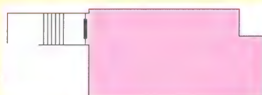
ロッカー室でのイベントのあと、死体を調べると書庫の鍵が見つかるはずだ。この書庫の鍵を使えば、２Ｆにある書庫、図書室に入れるようになる。ここで本を読んでおけば、今後の展開のヒントにもなる。

入手イベントアイテム：書庫の鍵



◀図書室にある童話にはボスの倒しかたが書いてある

屋上



フローチャート 6 7 8 9 10

排水溝にある鍵を取るには？

屋上の端にある排水溝には、２Ｆ東側の教室に入るために必要な鍵があるが、そのままでは入手できない。そのためには、１Ｆの北にある倉庫で入手できるゴムボールが必要。ゴムボールを角の排水溝に詰め、バルブを開けて水を流せば、鍵は排水溝の中を流れて１Ｆの中庭に落ちる。屋上から１Ｆに戻り鍵を回収したら、２Ｆ東側教室から東の階段を通り、地下へ向かおう。途中でセーブすることを忘れないように。

入手するイベントアイテム	ゴムボール、教室の鍵

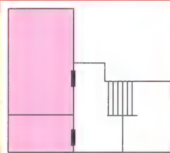


◀まずは、排水溝に詰まっている鍵を発見する



▶穴にゴムボールを詰め、バルブを開け水を流すのだ

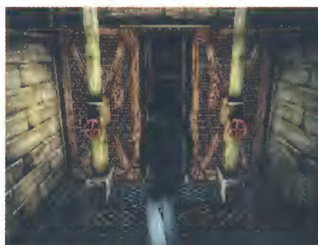
地下ボイラー室



フローチャート 11 12

バルブの謎を解き、ボス戦へ

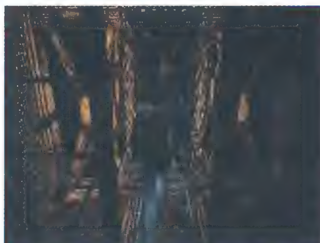
ボイラー室で待っているのは、バルブを使ったパズル。左右にあるバルブを動かすと２本の棒が回り、奥への道ができる仕組みになっているのだが、回したバルブのほうが180度、逆のほうが90度だけ回るという、すこし陰険なパズルだ。



◀学校から脱出するための最後の難関。ここではズバリ答えを教えよう



▶いちども触れてない状態で、まず右のバルブを左に２回動かす



▶次に左のバルブを右に１回動かせばＯＫだ。いよいよボス戦へ！

BOSS攻略

Split head

スプリットヘッド

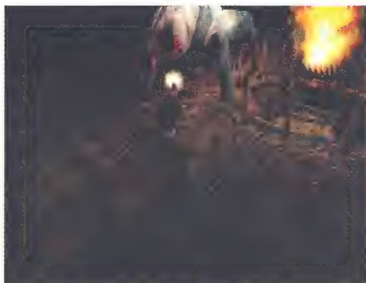
D A T A

体力 EASY,NORMAL：25500
HARD：51000
攻撃力 体当たり：0
食いつき：100（即死）
特徴：一定ダメージを与えると、攻撃方法が体当たりから食いつきになる。
弱点：口の中に攻撃を与えると16倍。HARD以外でショットガンを使った場合は32倍のダメージ。



[口のなかを狙え！]

最初は遠くからショットガンを当て続けよう。一定のダメージを与えると頭が縦に割れ、食いついてくる。喰らうと一発で死んでしまうので注意。ある程度近づいて、食いつきに来たところを後ろに下がりながら口の中にショットガンを何発か打ち込めば、簡単に倒せるはずだ。



◀始めはショットガンを当てつづけるだけで十分だ



◀食いつき攻撃は一撃で死んでしまうので要注意！



◀後ろに下がりながら、ショットガンで口の中を狙え！

ダリア・ギレスピー

この目で見たものが信じられない。私は確かに学校の時計塔から地下に降り、別の場所に出たはずだった。しかし、私が立っていたのはやはり学校だったのだ。だが、違う、これは何かが違う。何十年もの時が過ぎたかのように朽ち果てた奇妙な学校に私は立っていた。そしてあの巨大な化け物……思いだしただけでも恐ろしい。

結局、学校でシェリルの姿は見つけられなかった。しかし、あの娘から電話が掛かってきたのを私は自分の耳で聞いた！　あれは間違いなくシェリルだった。あの電話はどこから掛かってきたのか、電話線の切れたあの電話がどこにつながっていたのか、私にはわからない。そして、次に何をすればいいのかも、私にはもうわからない。万策つきたという絶望感が私を蝕もうとしていた。そんなときだ、あの鐘の音が聞こえてきたのは。その音に導かれるように、私は疲れた両膝に力を込めた。まだ誰かいるのかもしれない。これから音の源を探してみるつもりだ。

住宅街（後半） Old Silent Hill

学校の主を倒すと、いつのまにかボイラー室にいるハリー。そのとき、どこからともなく鐘の音が聞こえてくる。果たして、そこには生存者がいるのか？



 ハンドガンの弾  ショットガンの弾  ライフルの弾  栄養剤  携帯用救急キット  アンプル

登場モンスター

最大同時出現数	
E	2匹
N	3匹
H	4匹


air screamer
鳥型の怪物A


groaner
犬型の怪物A

攻略フローチャート

1. **ボイラー室**
   ゴードンの鍵を入手
2. **ゴードンの家**
   家の中を通り抜ける
3. **教会**
   ダリアとのイベント
4. **教会**
   “フラウロス”、跳ね橋の鍵入手
5. **橋制御室**
   街の東にある橋制御室へ向かう
6. **橋制御室**
   跳ね橋のスイッチを入れる
7. **跳ね橋**
   橋を渡り、繁華街へ



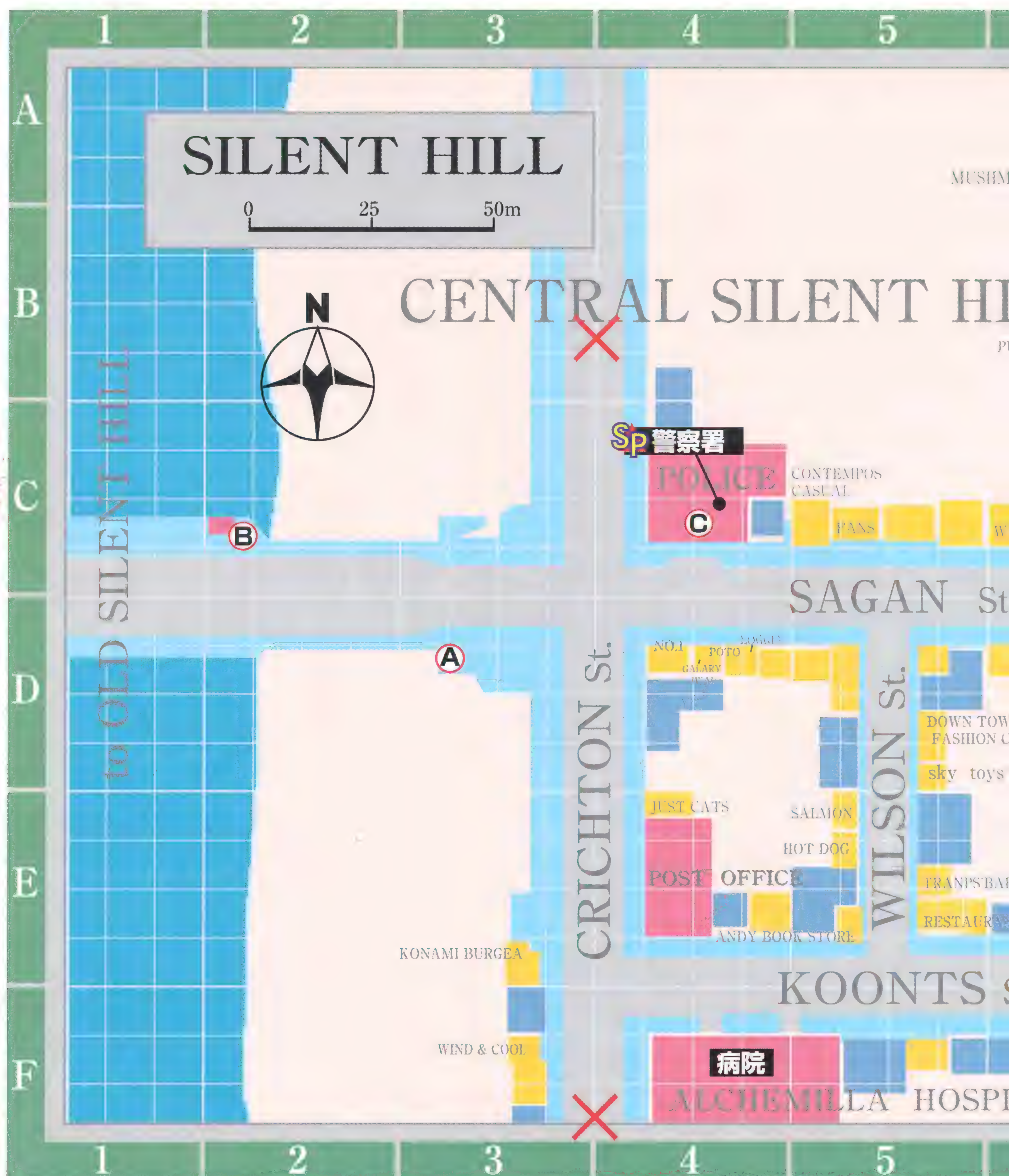
入手可能アイテム

A		×1	崩れた橋げた付近にある
	弾	×1	崩れた橋げた付近にある
B		×2	バスの内部にある
C	弾	×1	路地の脇にある
D		×1	路地の脇にある
E	弾	×2	ゴードンの家の中にある
F		×1	建物の入口付近にある
G		×1	ベンチの上にある
H	弾	×1	路地の脇にある
I		×1	教会の中にある
J	弾	×1	ガレージの中にある
K	弾	×1	建物の入口付近にある
	弾	×1	建物の入口付近にある
L		×1	橋の途中にある階段にある
	弾	×1	橋の途中にある階段にある
M		×1	跳ね橋制御室の中にある

繁華街(前半)

Central Silent Hill

謎の女性に出会い、導かれるようにやってきた繁華街。繁華街で今のところ入れそうな建物は、町の中心にある警察署と、一番南にある病院だけだ。



弾 ハンドガンの弾　弾 ショットガンの弾　弾 ライフルの弾　栄養剤　携帯用救急キット　アンプル

登場モンスター

最大同時出現数	
E	2匹
N	3匹
H	4匹


air screamer
鳥型の怪物A


groaner
犬型の怪物A


romper
跳びつく怪物

攻略フローチャート

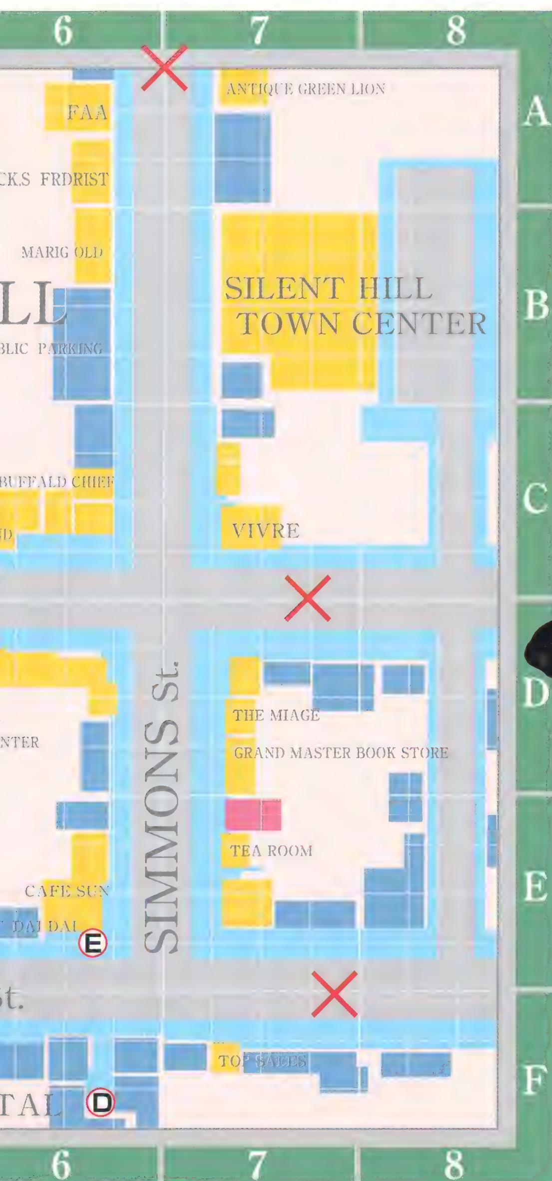
1 警察署
警察署内で置いてあるメモを読む

▼

2 病院
町を南へ進み、病院へ

入手可能アイテム

A	弾	×1	橋の途中にある階段にある
B		×1	橋の途中にある
C	弾	×3	警察署の中にある
	弾	×2	警察署の中にある
D	弾	×1	路地の奥にある
		×1	路地の奥にある
E		×1	建物の角にある







住宅街後半

住宅街

フローチャート 1 2 3 4 5 6 7



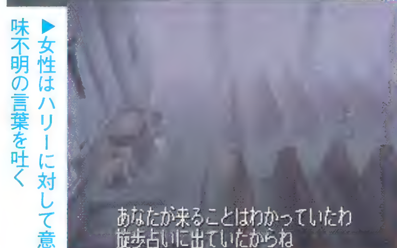
ゴードンの家、教会、橋制御室

学校の主を倒し、気がつくと世界は明るくなり、ハリーはボイラー室にいた。そこでゴードンの鍵を入手する。鍵を使用してゴードンの家の中を通り、教会につくと、そこには狂気じみた謎の女性がいる。女性とのイベントが終わり“フラウロス”、跳ね橋の鍵を入手したら、東に移動して跳ね橋制御室へ。跳ね橋制御室で橋のスイッチを入れ、繁華街の地図を入手したら、橋を渡り繁華街へ向かえ。

入手するイベントアイテム	ゴードンの鍵、フラウロス、跳ね橋の鍵、繁華街の地図



◀住宅街後半は、ほとんど移動だけで終わる



▶女性はハリーに対して意味不明の言葉を吐く

繁華街

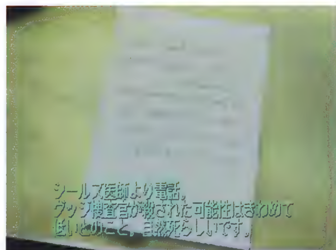
繁華街

フローチャート 1 2



警察でメモを読み、病院へ

跳ね橋を抜け、繁華街に入ったらまずは警察署に向かおう。警察署の中にはストーリーに関係するメモが置いてある。実はこのメモ、読まなくても何事もなくゲームは展開していくのだが、ストーリーを楽しみたい人は読んでおくべきだ。ゲーム中にあまり語られない、サイレントヒルの裏事情が見えてくるはずだ。警察署でストーリーに関するメモを読んだあとは、町を南に移動して病院へ向かおう。病院は学校同様、かなりの長丁場になる。町の中に配置されているアイテムを拾い、万全の態勢で臨むべきだ。



◀警察署の中でメモを読んだら、病院へ向かえ



▶病院の入り口は、少々わかりづらいかもしれない

異形の病院

鐘を鳴らしていたのは不思議なことを言う女だった。私が来るのを待っていたという彼女の言葉によれば、シェリルは病院にいるという。ほかにもあの女は訳のわからないことを言っていた。「静寂の牢獄」だとか、「秘められた隠者の道」だとか、そんなような言葉だったと思う。正直、私にはさっぱりわからない。三角形の形をしたおかしな物体と跳ね橋の鍵を残して、どこかに行ってしまった。聞きたいことがたくさんある。それに、久しぶりに見た人間だったから、一瞬私は取り残されるような不安にかられた。しかし、冷静になってみると彼女の言うことを信じていいものかどうか……。

考える余裕はないかもしれない。あの女は何かを知っていた、それだけは確かなのだ。今はほかにどうすることもできない以上、私にできるのは病院に向かうことだけらしい。行ってやるとも、行って何があるのかこの目で見てやる。あの女の言う「たどるべき道」とやらに進んでやる。

病院（表） Alchemilla Hospital

病院（表）は、敵があまり登場しないため、楽にすすむはずだ。ここで重要なのは、ペットボトルを使用し、院長室の液体を入手すること。このアイテムがないと……

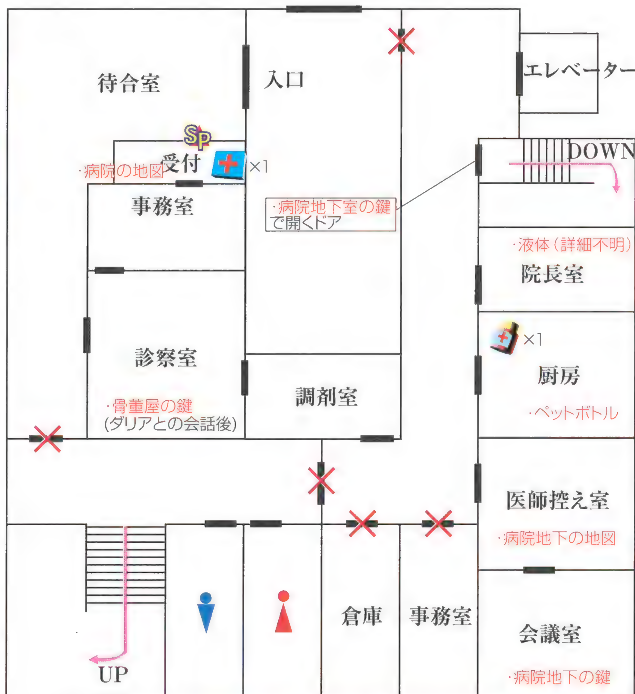
登場モンスター

最大同時出現数
アイコン参照

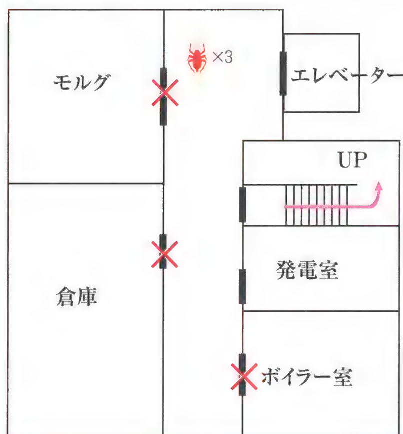


creeper
ゴキブリのような怪物

［病院（表）1F］



［病院（表）地下］



攻略フローチャート

1. **受付** カウフマンとのイベント後、地図を入手
2. **医師控え室、会議室** 地下の地図、地下の鍵入手
3. **厨房、院長室** ペットボトル、液体を入手
4. **地下** 発電機のスイッチを入れる
5. **２Ｆ、３Ｆ** 事実上調査できないことを確認する
6. **４Ｆ** ないはずの４Ｆへ、エレベーターで移動

 ハンドガンの弾  ショットガンの弾  ライフルの弾  栄養剤  携帯用救急キット  アンプル

1F

フローチャート ❶ ❷ ❸



1Fにあるアイテムをすべて入手

病院（表）の1Fで取るべきアイテムは全部で5つ。探索に重要な地図は受付の内側で。地下の地図は医師控え室、病院地下の鍵はその奥の会議室で。さらに厨房でペットボトルも入手。このペットボトルは、院長室にぶちまけてある謎の液体を入手するのに必要だ。このなかでもっとも重要なのは、謎の液体を入手すること。これがないと、ストーリーは悲しい方向に向かっていく。絶対に入手しておこう。

入手するイベントアイテム	病院の地図、地下の地図、地下の鍵、ペットボトル、液体



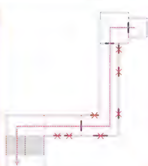
◀診察室に入ると、カウフマンとのイベントが始まる



▶液体を取り逃してしまうと取り返しがつかなくなる

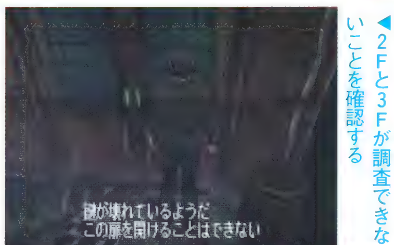
4F

フローチャート ❹ ❺ ❻



あるはずのない4階へ

1Fの調査が終わったら、次は地下だ。残念ながらエレベーターは動いていないので、地下へは階段を利用しよう。階段の手前にあるドアを、病院地下の鍵を使って開け、階段を降りたら発電室に向かう。発電室で発電機のスイッチを入れれば、エレベーターが使用可能になり、2F、3Fに行けるようになる。しかし、2F、3Fは共にエレベーターホールのドアが開かないはずだ。事実上2F、3Fが調査できないことを確認したら、エレベーターに戻ってみよう。エレベーターのパネルに、さっきまでなかったボタンが増えているはずだ。



◀2Fと3Fが調査できないことを確認する

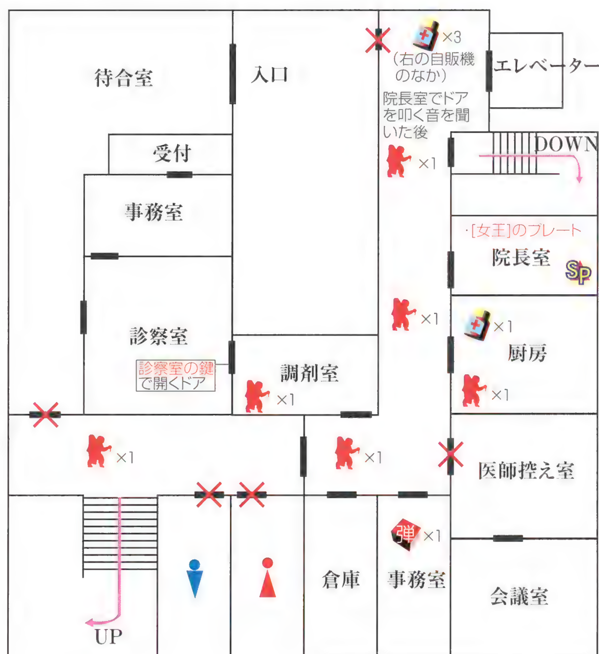


▶存在しないはずの階が出現する

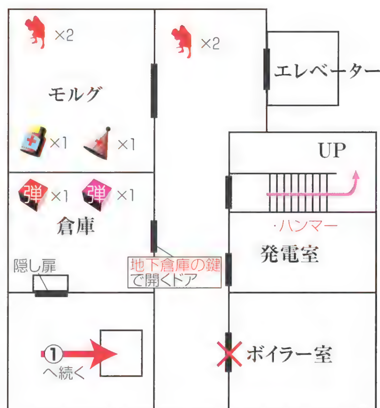
病　院（裏） Alchemilla Hospital

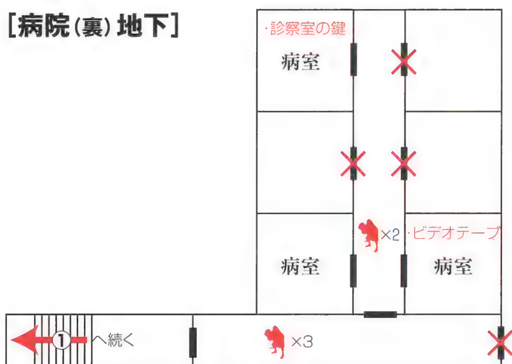
奇妙な空間を抜けた先には、悪夢に犯された病院があった。学校と同じ様に闇に閉ざされ、怪物達が闊歩する病院を、ハリーは進んでいく。

[病院（裏）1F]



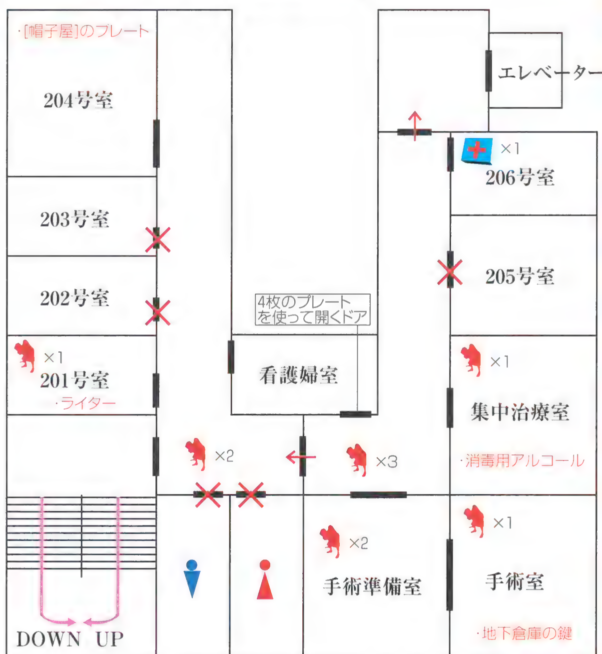
[病院（裏）地下]



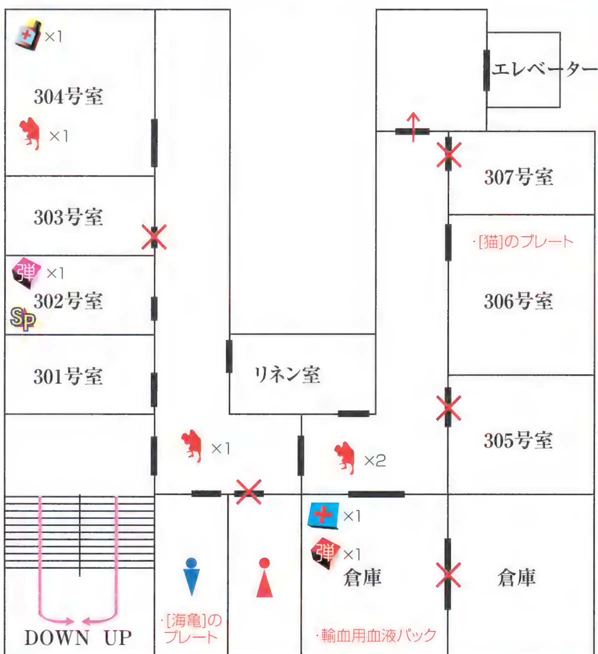


ハンドガンの弾　ショットガンの弾　ライフルの弾　栄養剤　携帯用救急キット　アンプル

[病院(裏)2F]



[病院(裏)3F]



攻略フローチャート

1. 3F男性トイレ
[海亀]のプレートを入手
2. 3F306号室
[猫]のプレートを入手
3. 3F倉庫
輸血用血液パックを入手
4. 2F204号室
[帽子屋]のプレートを入手
5. 1F院長室
[女王]のプレートを入手
6. 2F看護婦室
4枚のプレートをはめる
7. 2F手術室
倉庫の鍵を入手
8. 地下倉庫
棚を動かす
9. 2F集中治療室
消毒用アルコールを入手
10. 2F201号室
ライターを入手
11. 地下倉庫奥
格子戸に火をつける
12. 地下病室、302号室
ビデオテープを入手、302で再生
13. 地下病室
診察室の鍵を入手
14. 診察室
骨董屋の鍵を入手
15. 1F待合室
骨董屋の場所を調べる

登場モンスター

最大同時出現数 アイコン参照


puppet nurse
怪物化した看護婦

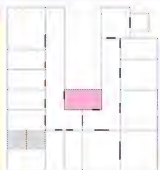

puppet doctor
怪物化した医者


creeper
ゴキブリのような怪物

4つのプレート

2F

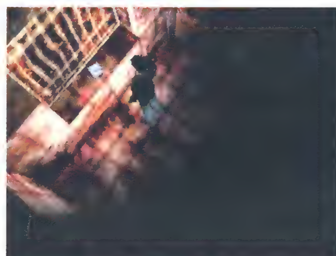
フローチャート ① ② ③ ④ ⑤ ⑥



4枚のプレートを集めろ

２Ｆの中央に位置する看護婦室にある奇妙な扉。この扉を開けるためには、病院中に散らばる４枚のプレートが必要だ。３Ｆ男性用トイレと306号室、そして院長室にあるプレートは簡単に入手できるが、204号室にあるプレートだけは、そう簡単にいかない。先に３Ｆ倉庫で血液パックを入手し、邪魔をする触手の怪物を、血液パックで誘導しなければ入手できないのだ。

入手するイベントアイテム	海亀のプレート、猫のプレート、輸血用血液パック、帽子屋のプレート、女王のプレート



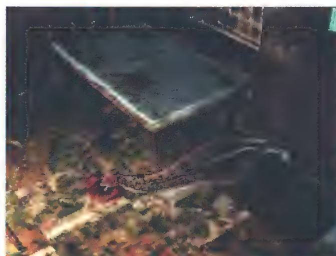
◀３枚のプレートは、すんなり入手できる



▶触手の怪物が邪魔をしてプレートを入手できない



◀３Ｆ倉庫で輸血用血液パックを入手しておかなければならない



◀触手怪物を血液パックで誘導し、無力化すれば帽子屋のプレートが入手できる

4枚のプレートの謎を解け

無事４枚のプレートを手に入れたら、あとは扉にはめるだけだ。しかし、どうやら適当にはめるだけでは開かない様子。この扉を開くためのヒントは、看護婦室の奥の壁にある文章だ。ここに書いてあるヒントをもとに、扉にプレートをはめればいい。このヒントだけではわからない人に、さらにヒントを与えよう。ここで重要なのは、プレートと、扉に付いている板の色。それを文章に対応した順番に並べるのだ。

扉を開けるためのヒント

丘を越え流れゆく雲
晴れた日の空
季節外れのミカン
幸運の四つ葉
庭先のスミレ
道端のタンポポ
訪れた眠りの時間
手首から流れゆくもの

（青い空。四つ葉は緑に。黄色く咲くはタンポポ。手首からは赤い血。）

地下倉庫

地下

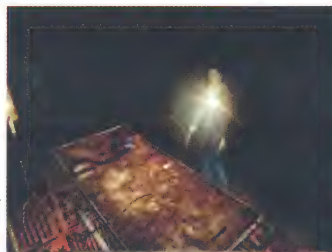


フローチャート 7 8

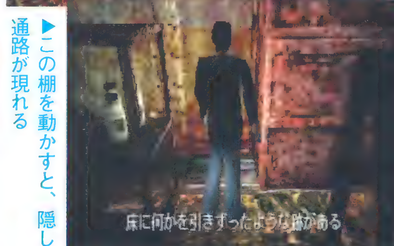
地下倉庫の奥に、更に通路が！

４枚のプレートの謎を解き、２Ｆ東側に行けるようになったら、手術室で地下倉庫の鍵を手に入れられるはずだ。この地下倉庫の鍵を使用すれば、地下にある倉庫に入れるようになる。一見、地下倉庫にはハンドガンとショットガンの弾丸以外、とくになにもないように見える。しかし、奥にある棚に注目。実はこの棚を動かすと、奥に隠し通路があるのだ。この通路の奥には、隠された病室が待ちかまえている。

入手するイベントアイテム	地下倉庫の鍵、ハンマー（発電室）



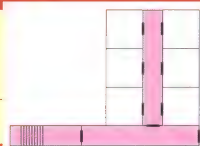
◀２Ｆ手術室で地下倉庫の鍵を入手しておく



▶この棚を動かすと、隠し通路が現れる

地下倉庫の奥

地下2階

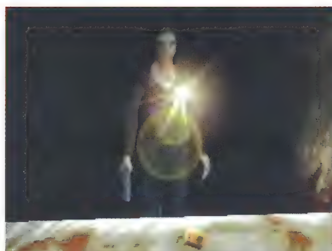


フローチャート 9 10 11

地下２階へ降りるには

地下倉庫の奥には床に格子戸があるのだが、針金のように硬い蔦で覆われているため、地下２階に進むことができない。その蔦を排除するためには２Ｆ集中治療室でアルコールを、同じく２Ｆ201号室でライターを入手しておく必要がある。最初にアルコールを使い、蔦をアルコールで湿らす。そのあとにライターを使用し、蔦を燃やしてしまうのだ。これで、格子戸は開くようになり、地下２階に進めるようになる。

入手するイベントアイテム	消毒用アルコール、ライター



◀アルコールとライターは地下に行くまえに入手可能



▶アルコールをかけて、ライターで蔦を燃やすのだ

地下病室

地下2階

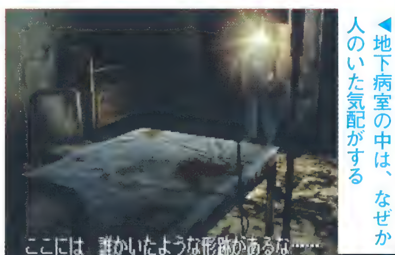


フローチャート ⑪ ⑫

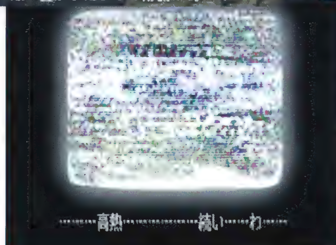
謎のビデオテープの示すものとは

無事格子戸の蔦を燃やして炭にしたら、階段を降りて地下２階へ進もう。地下２階には幾つかの病室があり、そこには謎のビデオテープと診察室の鍵が置かれている。ビデオテープの内容を知りたいのであれば３Ｆに戻り、302号室のビデオデッキを使用するべきだ。ノイズ混じりのその内容を見ても、まるで意味がわからないに違いない。これはストーリーの終盤にならないと判別しない謎なのだ。

入手するイベントアイテム	ビデオテープ、診察室の鍵



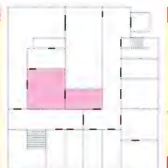
◀地下病室の中は、なぜか人のいた気配がする



▶ビデオの内容を理解できるのは、まだまだ先だ

診察室

1F



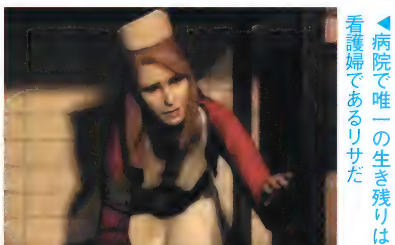
フローチャート ⑬ ⑭ ⑮

看護婦、リサとの出会い

診察室へは地下病室で入手したはずの診察室の鍵を使えば入れるようになる。「扉の向こうから物音が聞こえる」とメッセージが出るように、診察室の中には誰かがいる。そこにいるのは、凶悪な怪物ではなく看護婦の生き残り、リサだった。

リサとのイベントが終了すると強制的に病院（表）に戻される。そこには謎の女性ダリアの姿と骨董屋の鍵が。病院を出る際に電話帳で骨董屋の場所を調べておこう。

入手するイベントアイテム	骨董屋の鍵



◀病院で唯一の生き残りは看護婦であるリサだ



▶ダリアは、相変わらず理解しがたい話をする

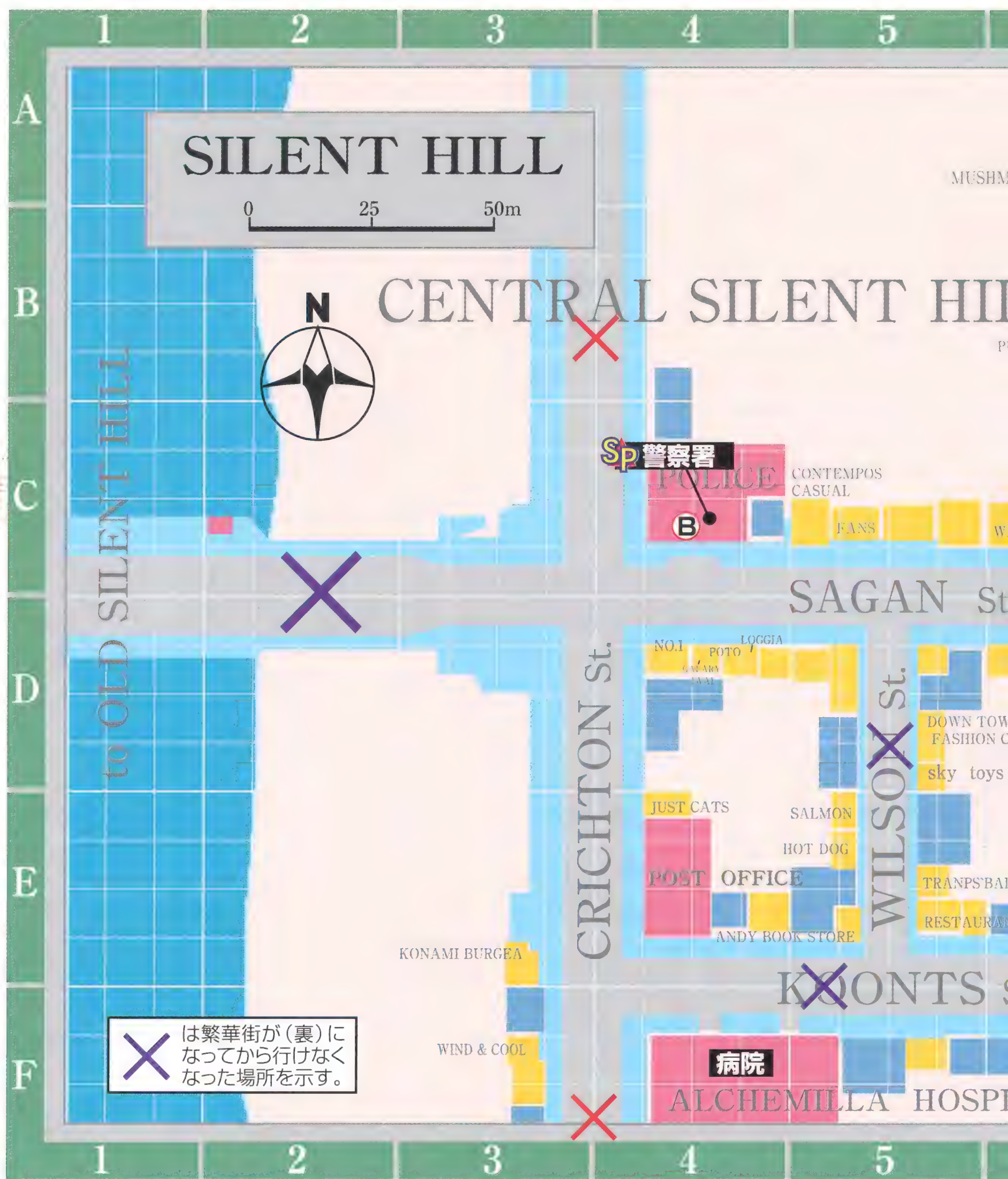
百鬼夜行の町

　深夜の学校。何かに寄生され怪物と化してしまった職員達のうろつき回る病院。そして誰もいない町。
　こんなことが現実に起こり得るのだろうか。ここで繰り広げられている出来事は、すべて人が漠然と恐怖の対象に思い描く状況そのものと言っていい。まるで、私が潜在的に恐ろしいと感じていることが、形となって現れるかのようだ。次から次へと眼前で起こる事態に、何度も「もうダメだ」と思う瞬間がやってきては、極限ギリギリのところでどうにか対処してこれた。わかっている。目の前の恐怖に負けて発狂してしまうのはたやすいことだ。が、私にとって本当の恐怖とは、……シェリル！
　恐怖に麻痺してはならない。恐ろしいという感情が機能している間は、少なくとも私は私でいられる、はずだ。
　病院ではカウフマンという医師とリサという看護婦に出会った以外、収穫はなく、例の女は「もうひとつの教会」へ向かえと言う。……選択の余地はないようだ。

繁華街（後半）

Central Silent Hill

リサと話している最中に起きた頭痛。その直後元の世界に戻ったハリー。そして、謎の女性ダリア。果たしてダリアは、ハリーに何をさせようというのか。



ハンドガンの弾　ショットガンの弾　ライフルの弾　栄養剤　携帯用救急キット　アンプル

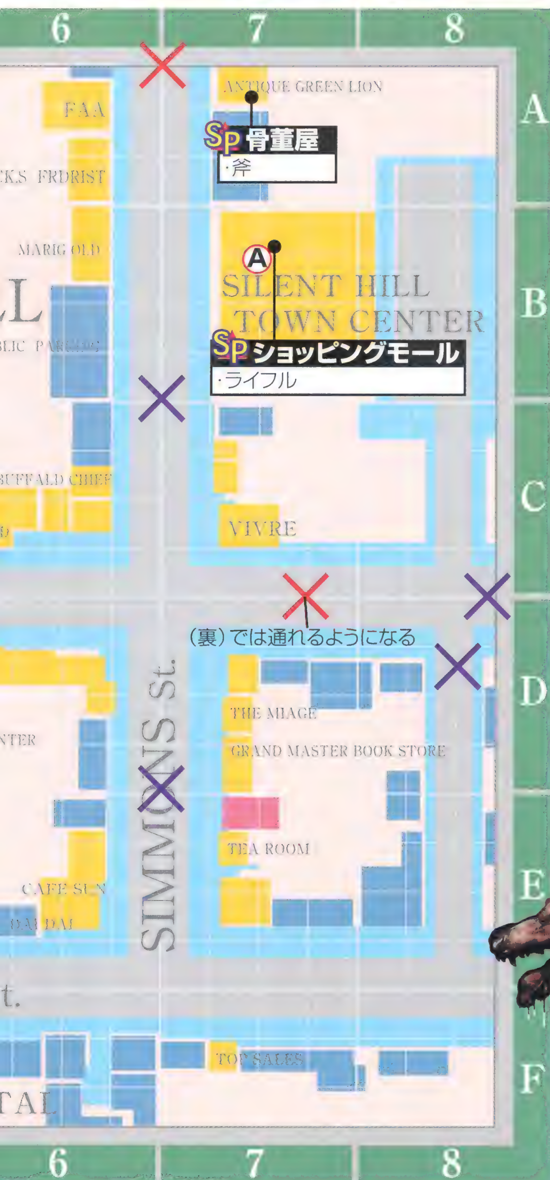
登場モンスター

最大同時出現数	
E	3匹
N	4匹
H	5匹


air screamer
鳥型の怪物A


groaner
犬型の怪物A


romper
跳びつく怪物



攻略フローチャート

1. **骨董屋**
   病院を出て、骨董屋へ
2. **骨董屋**
   奥にある棚を押す
3. **骨董屋**
   壁にかかっている斧を入手
4. **ショッピングモール**
   ショッピングモールに入る
5. **ショッピングモール内銃器店**
   床が落ち、ボスが登場
6. **ショッピングモール内銃器店**
   ライフルを入手。ボスを倒す
7. **病院**
   リサと会い、下水道のことを聞く
8. **病院前の建物の屋上**
   ボス登場

入手可能アイテム

A	+	×1	ショッピングモール、宝石店の中
	弾	×2	ショッピングモール、宝石店の中
B	弾	×1	警察署内、カウンターの上
	弾	×1	警察署内、カウンターの上



骨董屋

繁華街

フローチャート ① ② ③



棚を押し、もうひとつの教会へ

病院でリサと話している途中、突然頭痛が起こり、気づくと目の前にはダリアがいた。どうやら「もうひとつの教会」にハリーを導きたいようだ。ダリアが残した骨董屋の鍵を手に、病院を離れたハリー。骨董屋ではシビルとの再会を果たすことに。

骨董屋も病院地下倉庫のように、何もないように見えるが、奥の棚を動かすと隠し通路が現れる。その先には、ダリアの言っていた「もうひとつの教会」があるのだ。

入手するイベントアイテム	斧



◀病院を出て、骨董屋まで移動するのだ



▶隠し通路の先には、もうひとつの教会が

ショッピングモール

繁華街

フローチャート ④



夢か現か、変貌を遂げた町並

骨董屋で炎が燃えあがると、いつのまにか病院にいたハリー。どうやら頭痛が起こったあと、リサの前で倒れてしまっていたらしい。リサとの会話が終わると、また違う世界に戻り、骨董屋で目覚める。ハリーは一瞬混乱するものの、シビルの一言を思い出し、病院に向かうことになる。

ついに、町中まで異世界のようになってしまい、病院までの道がなくなってしまっている。そのため、唯一通れると思われるショッピングモールに入ることになる。ショッピングモール内では敵が登場しないので、気楽に調査できるだろう。



◀町中までも、不気味な世界になってしまった



▶テレビモニターの中から助けを求めるシェリル

銃器店

繁華街



フローチャート ⑤ ⑥

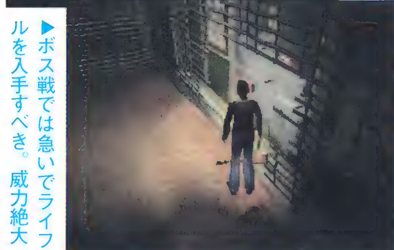
突然のアクシデントで銃器店へ

ショッピングモールの２Ｆ奥で、あるショッキングなイベントが。イベント後、ハリーは銃器店に強制的に移動し、そのままボス戦へと進む。ボスと戦うまえに、近くに落ちているライフルを入手しよう。ライフルは隙が大きいものの、その破壊力が魅力の武器だ。ボスとの戦闘では、入手したライフルが活躍するはずだ。しかし、残念ながらここでは、このボスにとどめをさすことはできない。

入手するイベントアイテム	ライフル



◀２Ｆ宝石店にはセーブポイントがある。活用しよう



▶ボス戦では急いでライフルを入手すべき。威力絶大

BOSS攻略 Twin Feeler ツインフィーラー

[頭を狙え！]

この怪物の行動パターンは、ハリーの背後に現われては、また地面に潜るということの繰り返し。地面から出てくるときに毒液を吐いてくるが、動いていれば当たることはないだろう。金網部分にうまく誘導し、弱点の頭をライフルで狙え。



◀出てくるまえに必ず音が。鳴ったら横ダッシュ

DATA

体力　EASY,NORMAL,HARD：3000
攻撃力　体当たり：10
　毒液：10
特徴：必ずハリーの背後から現れる。中央の金網部分では地中に潜ることも、地中から現れることもできない。ダメージを与え、体力を０まで減らしてもとどめを刺せない。
弱点：頭



銃器店

繁華街

フローチャート ⑦ ⑧

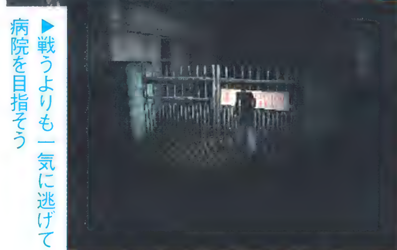


気味の悪い町を走り、病院へ

無事ツインフィーラーを倒し、ショッピングモールから抜け出したら、リサから話を聞くために病院に向かわなくてはならない。ショッピングモールから病院までの道のりは実に長く、怪物も大量に出てくる。ここはライトを消して敵に見つからないように進むのではなく、ライトを点けて、一気に走りぬけるほうが無難だ。病院までたどり着いたら、診察室にいるリサの話を聞かなければならない。その後、病院の前にある建物の屋上で、羽化したツインフィーラーと戦うことになる。今度はかなりの強敵だ。万全の体制で臨もう。



◀崩壊している道路の分布も変わっているので注意



▶戦うよりも一気に逃げて病院を目指そう

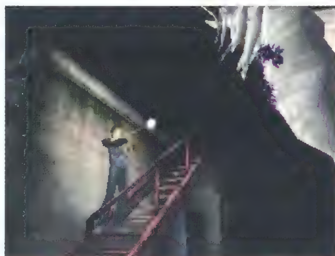
BOSS 攻略 Float Stinger

フロート スティンガー

[階段の上で戦え！]

このボスはかなりの強敵。まともに戦うのであれば、給水塔の周りを回りながら隙を見て攻撃するのがいいだろう。実は階段の途中にいれば突き刺し攻撃を受けない。毒液を食らう覚悟で階段でライフルを撃ちまくるのも悪くない戦法だ。





◀回復アイテムに余裕があるのなら、階段で戦え

D A T A

体力 EASY,NORMAL,HARD：4000

攻撃力 突き刺し：18

毒液：10

特徴：一定時間に与えられるダメージの最大値が決まっている。一定のダメージを与えると強暴化するが、一定の時間が経つと通常のモードに戻る。

弱点：とくになし

地の奥底で



この終わらない悪夢はいつまで続くというのか、……いや、すべてはとうの昔に終結しているんじゃないのか？　これは、ここは一体どこなんだ、俺は、一体何をしているのか。

頭痛が収まらない。ひどく脱力しているようだ。この苦痛すら、幻覚ではないか？

考えることが恐ろしい。ひょっとしたら私は、……すでに死んでいるんじゃないのだろうか？　これが、現実と言えるだろうか？　一瞬のうちに闇夜に包まれた廃墟のような町の中で、無数の化け物に追い詰められながら、速く走れない苛立ちと恐怖が私の自制を危うくする。

こんなのが現実であるはずがない！　きっと私はとっくの昔に死んでいて、シェリルをいつまでも探している夢を見ているんだ！　さもなければ、これは誰かが見ている夢の中で、私は、自分のことをハリー・メイスンだと思い込んでいる幻なんだ！

気づくと湖へ通じる下水道の前にいた。悪夢はまだ私を解放してくれそうもない。

下水道(1)

Drain 1

給水施設から下水道に入り、リゾートを目指すことになる。地下だからなのか、ラジオが効かないため、索敵は非常に困難なものとなるだろう。

[下水道(1)第一層]

×1
×1
×1
×1
×1
下水道通路の鍵入手後 ×1
Sp
・下水道通路の鍵
・下水道の地図
(リゾート方面)
梯子(地上より)
×2
×2(N)
×2(H)
下水道通路の鍵
で開く ドア
×1(E)
×3(N)
×3(H)
①
第二層へ
×1

登場モンスター

最大同時出現数　アイコン参照

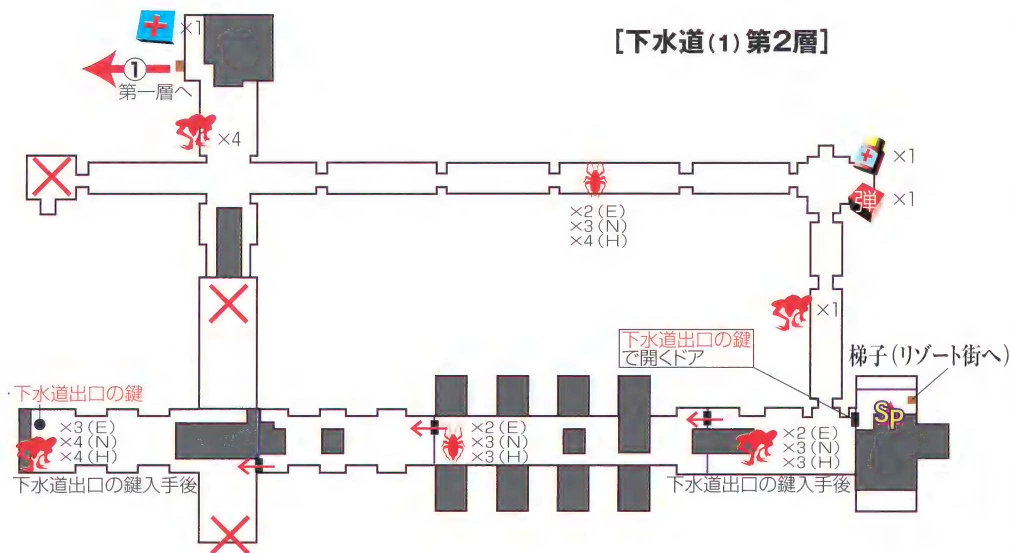

hanged scracher
下水道の怪物


creeper
ゴキブリのような怪物

攻略フローチャート

1. **住宅街** 給水施設へ行く
2. **給水施設** 鍵を斧で壊し、下水道へ
3. **下水道** 下水道の地図を入手
4. **下水道** 通路の鍵を入手
5. **下水道** 通路の鍵を使用し、通路の扉を開ける
6. **下水道** 出口の鍵を入手
7. **下水道** 出口の鍵を使用し、出口の扉を開ける
8. **下水道出口** はしごを登り、リゾートへ

 ハンドガンの弾  ショットガンの弾  ライフルの弾  栄養剤  携帯用救急キット  アンプル



給水施設

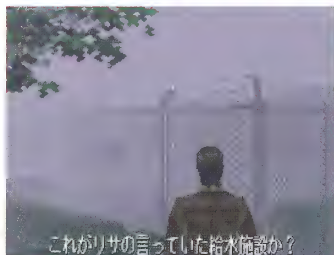
住宅街

フローチャート ① ②



給水施設の鍵を壊し、下水道へ

繁華街でフロートスティンガーを倒すと自動的に住宅街まで移動する。そこから給水施設の入り口に行き、給水施設の鍵を武器で壊し、下水道の中へと進んでいくことになる。下水道に入るまえに覚えておきたいのは、下水道ではラジオが効かないということ。つまり、敵が近くにいるのか、それとも周りには敵がいないのかという判断が出来ないということだ。初めから逃げるつもりであれば、一気に駆け抜けるのが得策だろう。敵を倒して進むのであれば、すべての敵を倒すぐらいの覚悟が必要だ。そして膨大な量の弾薬も必要になるだろう。



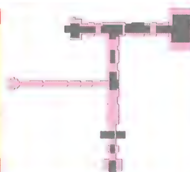
◀繁華街をクリアすると、自動的に住宅街へ移動する



▶給水施設の扉の鍵は、銃や近接武器で壊してしまえ

下水道

第一層

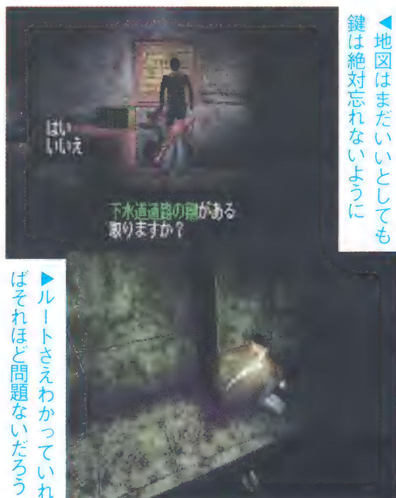


フローチャート ③ ④ ⑤

怪物だらけの下水道を駆け抜ける

まず、はしごを降りて目につくのは、下水道の地図と下水道通路の鍵。この2つのアイテムは当然拾っておくべきだ。アイテムを入手し、下水道の道を把握したら、あとはひたすら出口を目指そう。回復アイテムに余裕があるのなら、落ちているアイテムを無視し、敵から逃げてもいい。ただし下水道の怪物は油断していると、天井から切りつけてくる。身を守る程度に攻撃も忘れないように。

入手するイベントアイテム	下水道通路の鍵、下水道の地図

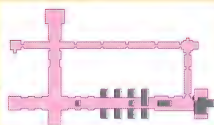


◀地図はまだいいとしても鍵は絶対忘れないように

▶ルートさえわかっていればそれほど問題ないだろう

下水道出口

第二層

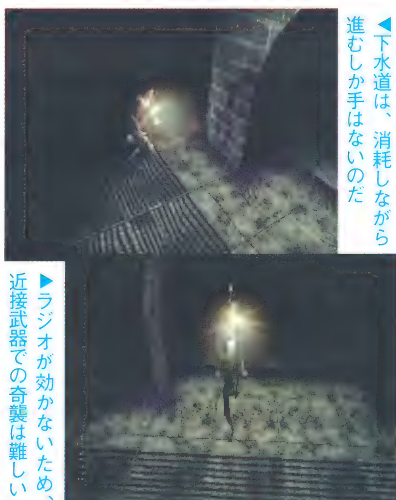


フローチャート ⑥ ⑦ ⑧

出口の鍵を使用し、リゾートへ

第二層に着いたら、東から南に回るようにして、下水道出口の鍵のところまで移動しよう。この鍵を入手すると、今までに通ってきた通路に大量の怪物が現れる。できるならば、すべての敵を倒して進みたいところだが、弾薬の事情でそうもいかない人もいるだろう。そんなときは金網の扉まで逃げてしまえば、とりあえず敵をやりすごせる。出口付近でも敵の攻撃は熾烈(しれつ)を極めるので気をつけよう。

入手するイベントアイテム	下水道出口の鍵



◀下水道は、消耗しながら進むしか手はないのだ

▶ラジオが効かないため、近接武器での奇襲は難しい

悪夢の境界線

まだ私はここにいる。この町の中をさまよい、娘を探し続けている。今は下水道を通り抜けたリゾート街のビリヤード場で、このメモを記している。時刻は不明だ。今日が何曜日なのかすらよくわからない。そういえば、いつの間にか雪もやんでいる。

ダリアは言っていた。静寂なる牢獄、フラウロスの指し示す隠者の道、と。

リサは言っていた。この町には観光地化を望まない保守勢力がいた、と。

シビルは言っていた。シェリルがないはずの道の上を湖のほうに歩いていったと。

そしてカウフマンは……奴は一体ここで何をしていたのか。

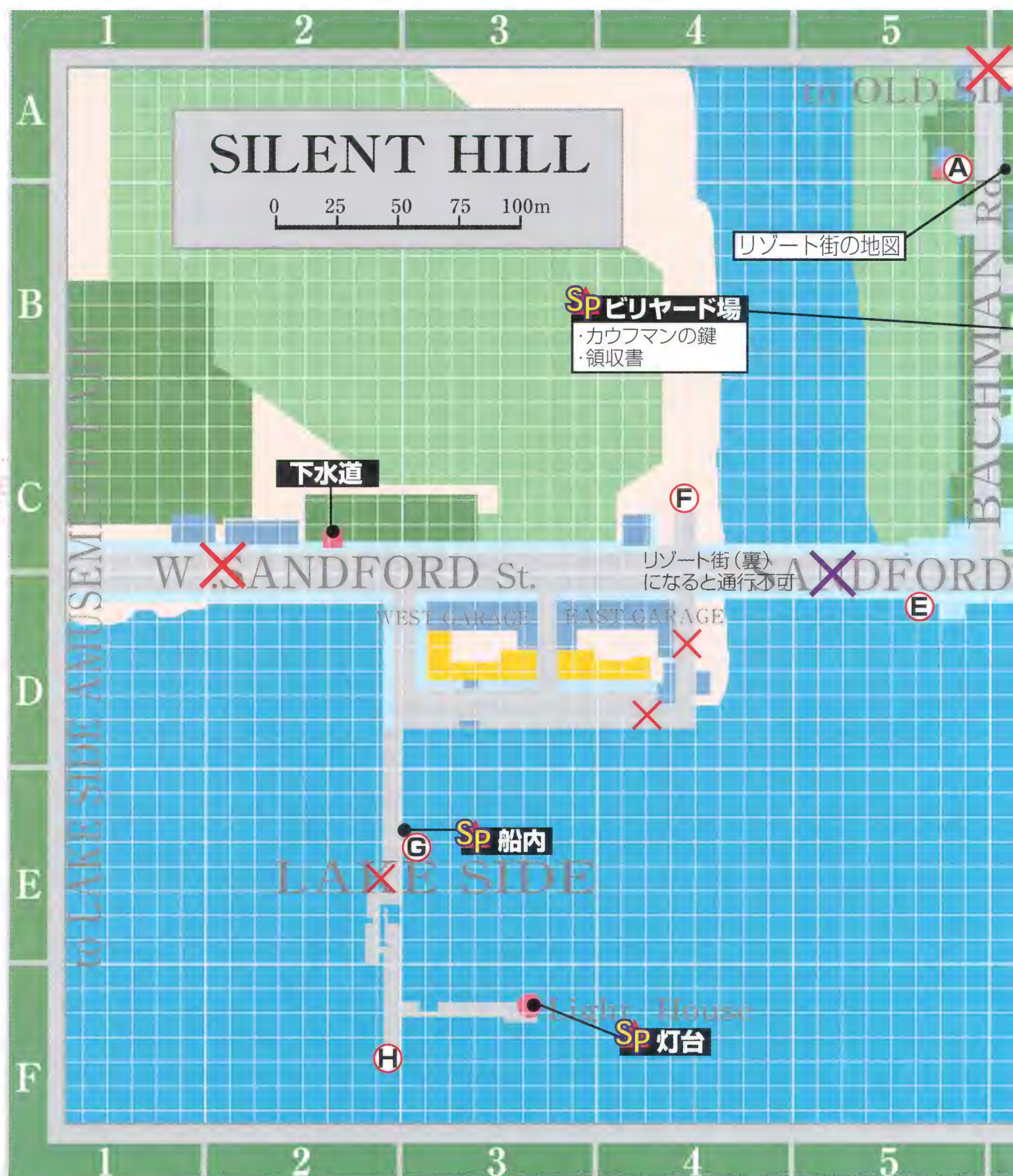
どうやら、私の知らない何かが進行しているらしい。この町で起きたことは確かに人智を越えている。しかし、もっと何か人間くさい欲望、狂った望みを抱いている誰かの思惑を感じる。私が行く先々で見た、あの幽霊のような少女と奇妙な印章。

何かがある。冷静になれ、考えろ。何者かが私に何かを望んでいる。それは何だ？

リゾート街

Lake Side

厳しい下水道を越えて来た先は、湖のそばにあるリゾート街。ここで最初に行くべき場所は街の東にあるビリヤード場。ここでカウフマンと再会しておくことが重要だ。



 ハンドガンの弾  ショットガンの弾  ライフルの弾  栄養剤  携帯用救急キット  アンプル

登場モンスター

最大同時出現数	E	N	H
	3匹	4匹	5匹


night flutter
鳥型の怪物B


air screamer
鳥型の怪物A


worm head
犬型の怪物B


groaner
犬型の怪物A


romper
跳びつく怪物



攻略フローチャート

1. **リゾート街東側**
   地図を入手
2. **ビリヤード場**
   カウフマンの鍵、領収書を入手
3. **雑貨屋**
   雑貨屋の鍵を開ける
4. **雑貨屋**
   金庫の鍵を入手、ドラッグを発見
5. **モーテル管理棟**
   磁石を入手
6. **モーテル客室**
   棚を動かし、バイクの鍵を入手
7. **モーテル管理棟**
   バイクのタンクを開ける
8. **リゾート街西側**
   船を経由し、灯台へ
9. **リゾート街西側**
   遊園地への下水道へ

入手可能アイテム

A	弾	×1	下水道出口付近の廃墟にある
	弾	×1	下水道出口付近の廃墟にある
	＋	×1	下水道出口付近の廃墟にある
B	＋	×2	ビリヤード場の中にある
C	弾	×1	雑貨屋の中にある
	＋	×1	雑貨屋の中にある
D	弾	×1	モーテル、ガレージの中
	＋	×2	1つはガレージ、1つは3号室
E	弾	×1	橋の途中の階段にある
	＋	×1	橋の途中の階段にある
F	＋	×1	路地の奥にある
	弾	×1	路地の奥にある
G	弾	×1	船の中にある
	弾	×1	船の中にある
	＋	×1	船の中にある
H	＋	×1	港の先に置いてある

プールバー

リゾート街

フローチャート ① ②



カウフマンとの再会

下水道から出てきたら、リゾート街の地図を手に入れよう。地図を手に入れたら、まずはビリヤード場へ。中に入ると、丁度カウフマンが襲われている。カウフマンを助けるイベントが終わったら、ビリヤード場を調査しよう。少し調査をすれば、カウフマンの財布が見つかるはずだ。カウフマンの財布を拾うと、カウフマンの鍵と領収証が手に入るはずだ。この2つのアイテムを入手したら、雑貨屋に向かえ。

入手するイベントアイテム	カウフマンの鍵、領収証、リゾート街の地図



◀リゾートの地図はここにある。取り忘れに注意



▶ビリヤード場では、カウフマンを助けることに

雑貨屋

リゾート街

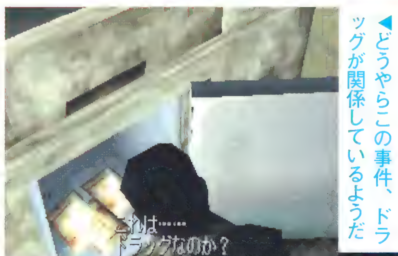
フローチャート ③ ④



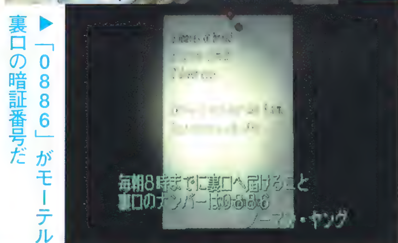
雑貨屋の金庫にあるもの

雑貨屋に来たら、とりあえず領収証を見てみよう。あやしい数字が書いてあるはずだ。このあやしい数字は、そのまま雑貨屋の鍵の番号になっている。鍵を開けて雑貨屋に入ったら、引き出しを調べて金庫の鍵を入手しよう。金庫の鍵を使用し、金庫を開けるとそこにはドラッグがあるはずだ。また、壁のメモにはモーテル裏口の暗証番号書いてある。メモか何かに控えておくべきだ。

入手するイベントアイテム	金庫の鍵



◀どうやらこの事件、ドラッグが関係しているようだ



▶「0886」がモーテル裏口の暗証番号だ

モーテル

リゾート街

フローチャート 5 6 7



暗証番号を入力し、モーテルへ

まずモーテル裏口で暗証番号を入力し、モーテル管理棟に入る。事務所に磁石があるはずなので、入手しておこう。次は管理棟からモーテルの客室に移動し、カウフマンの鍵と一致する部屋に入る。壁にあやしい血の跡があるので、調べると棚が動くはずだ。管理棟にあったバイクのタンクを開けるには磁石を使い、床下にある鍵を入手する必要がある。バイクのタンクを開けると、再びカウフマンが登場する。

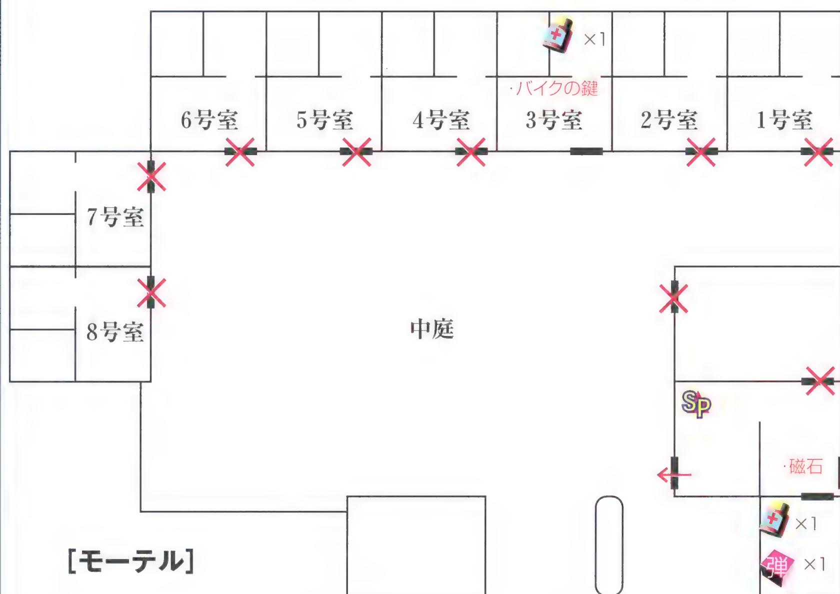
入手するイベントアイテム	磁石、バイクの鍵



◀タンクの中には病院で見た、例の謎の液体が



▶カウフマンは謎の液体を奪っていく



リゾート街西

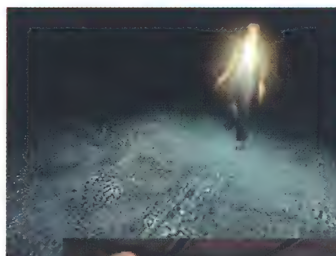
リゾート街



フローチャート 8 9

現実が悪夢に変わる

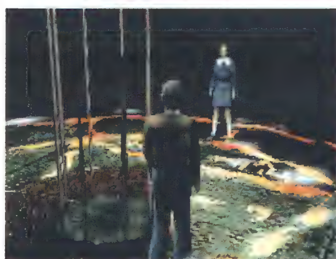
モーテルでのイベントが終わると、もうリゾート街東側に用はない。リゾート街の西側に歩みを進めよう。ここで、ついに現実と思われる世界が、悪夢に侵されていく様を見る。西側に踏み込んだら、もう東側には戻れない。つまり、ここまででカウフマンとのイベントをこなしていなければならない。エンディングの分岐に関わる要所だけに注意しよう。この後は船を経由して灯台へ。灯台のイベントをこなしたあとは、いちど船に戻り、遊園地への下水道に入ることになる。もちろん、ラジオは使用不可能だ。



◀ついに、現実が悪夢に侵食されてしまった



▶船の操舵室では、シビルとダリアのイベントが

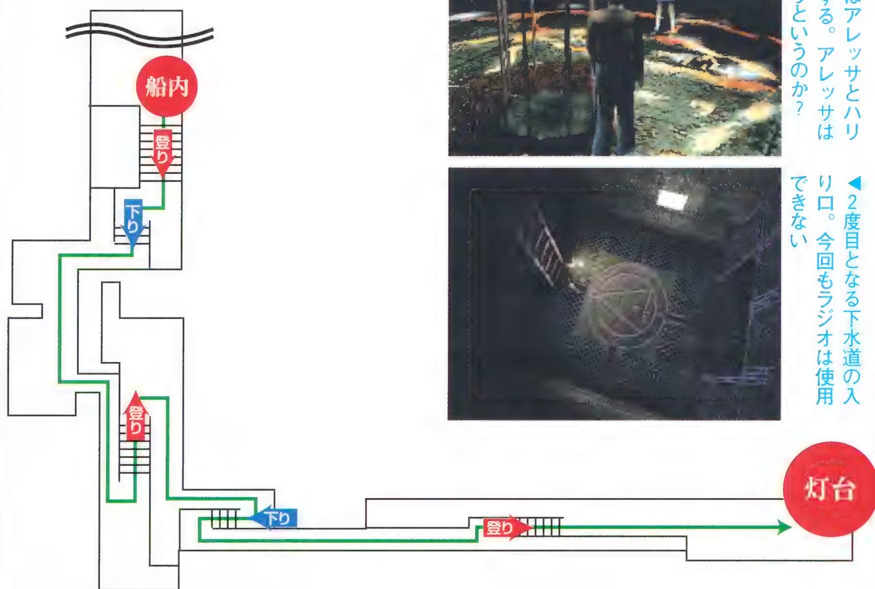


◀灯台ではアレッサとハリーが対峙する。アレッサは何をしようというのか？



◀2度目となる下水道の入り口。今回もラジオは使用できない

[リゾート街・灯台まで]



乱じはりの狂まり

あと一息のところだった。灯台の上であの少女と対峙したとき、もう少し早ければあの少女が何を企んでいるのかが聞けたかもしれなかったのだが！

再三、私の前に現れたダリアが言うにはあの少女こそこの災厄の原因だという。少女の姿をした悪魔なんだという。

だが、あのときの私を見つめる少女の瞳には、憎しみや畏怖などを感じることができなかった。むしろ、……何と表現すればいいのか言葉に詰まるが、悲しみを押し殺した決意のようなもの、そしてそれとは別に、あれは救済？　……いや、まさか、気のせいだろう。

とにかく急がなければならない。あとひとつ印章が完成してしまうと悪魔が放たれるとダリアは言った。あの女の言うことは今ひとつよくわからないが、あの少女がシェリルの行方を知っているのは確かなようだ。一時は私も自分がおかしくなったのかと思ったが、そうではない。私の手でこの悪夢を止めて見せる。

下水道(2) Drain 2

シビルを助けるために、ハリーは下水道を行く。今回の下水道も前回と同様、ラジオがまったく効かない状態だ。ここは通過するだけで、とくにイベントは出現しない。

[下水道(2)]

梯子(地上より)

×3(N)
×3(H)

×2

×2

×3

×2(N)
×2(H)

×1

×1

×2

×1

×1

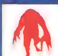
梯子(遊園地へ)

登場モンスター

最大同時出現数　アイコン参照



hanged scracher
下水道の怪物



mumbler
鉤爪の怪物

攻略フローチャート

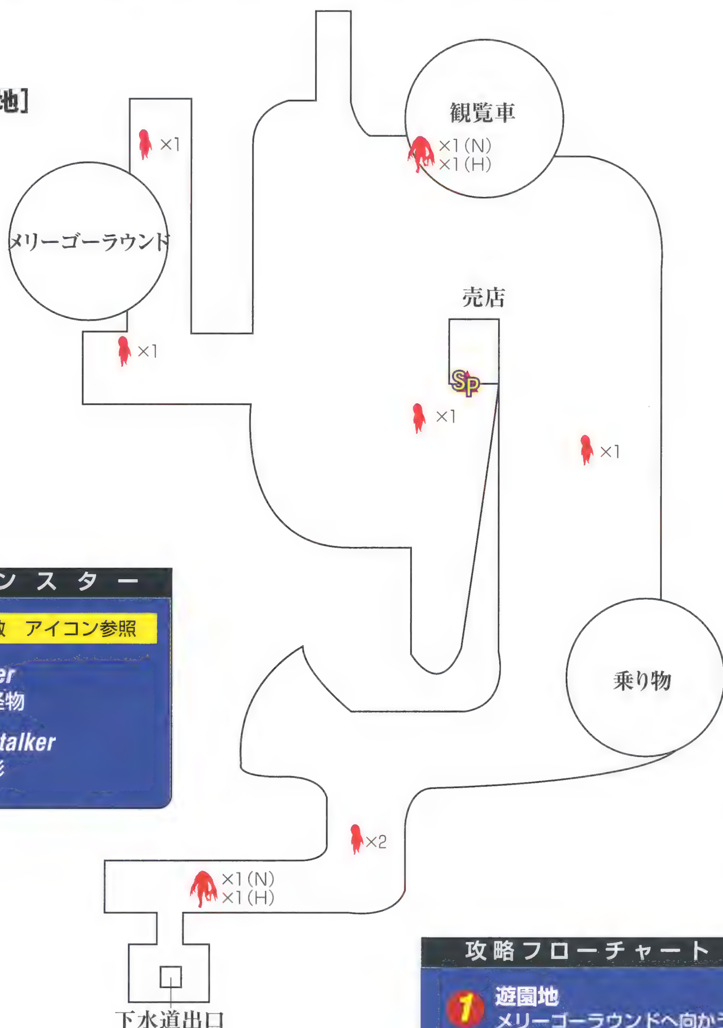
1 **下水道**
地図を入手

2 **下水道出口**
遊園地へ

 ハンドガンの弾  ショットガンの弾  ライフルの弾  栄養剤  携帯用救急キット  アンプル

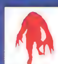
遊園地 Amusement Park

厳しい下水道を越えてたどり着いた遊園地。怪物はいるが、乗り物を楽しむ客はいない。とは言え、まったくの無人でもない。そう、ここにはシビルがいるのだ。



登場モンスター

最大同時出現数　アイコン参照



mumbler
鉤爪の怪物



larval stalker
小さな影

攻略フローチャート

1. **遊園地**
   メリーゴーラウンドへ向かう
2. **メリーゴーラウンド**
   シビルとの戦い

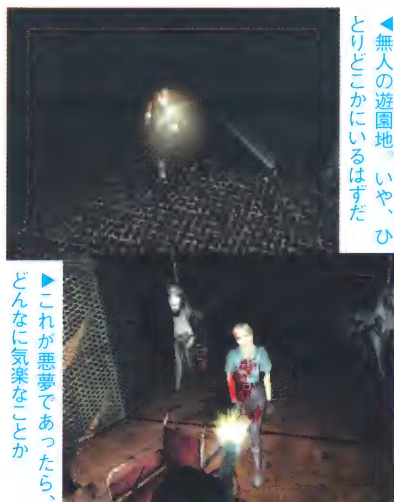
ハンドガンの弾　ショットガンの弾　ライフルの弾　栄養剤　携帯用救急キット　アンプル

メリーゴーラウンド 遊園地

フローチャート　下水道（2）①②／遊園地①②

シビルとの戦闘

２回目の下水道を越えて、無事遊園地にたどり着いたなら、メリーゴーラウンドへ向かえ。遊園地には途中にセーブポイントがひとつあるだけでアイテムも何もない。もちろん怪物は何匹かいるが、わざわざ対処して、時間を費やすこともない。メリーゴーラウンドにたどり着くと、シビルが待っている。しかし、いつものシビルと様子が違う。ハリーに向かって銃の引き金を引くことを、彼女はためらわないだろう。そのとき、あなたはどんな決断をするのだろうか？　彼女に鉛の塊を打ち込むか、彼女に自分の命を捧げるか、それとも……。



▲無人の遊園地。いや、ひとりどこかにいるはずだ

▲これが悪夢であったら、どんなに気楽なことか

BOSS 攻略 Monster Cybil

寄生されたシビル

[倒すか、それとも……]

彼女を倒すのは容易。画面にしばらく映らないと馬にまたがるのでその隙に攻撃すればいい。銃弾は横ダッシュで避けられるので弾切れになるのを待つのも手。銃を捨てたら接近戦になる。シビルを倒すか、それとも病院で入手したアレを……





▲接近して、病院で入手したあの液体を使えば……

DATA

体力　EASY,NORMAL,HARD：4000

攻撃力　銃弾：60
平手打ち（第１段階時）：15
平手打ち（第２段階時）：25
首絞め：１秒ごとに4

特徴：銃弾を使いきるか、体力が2000を切ると、銃を捨て、第２段階へ。第２段階では接近戦を挑んでくる。

誕生、そして……

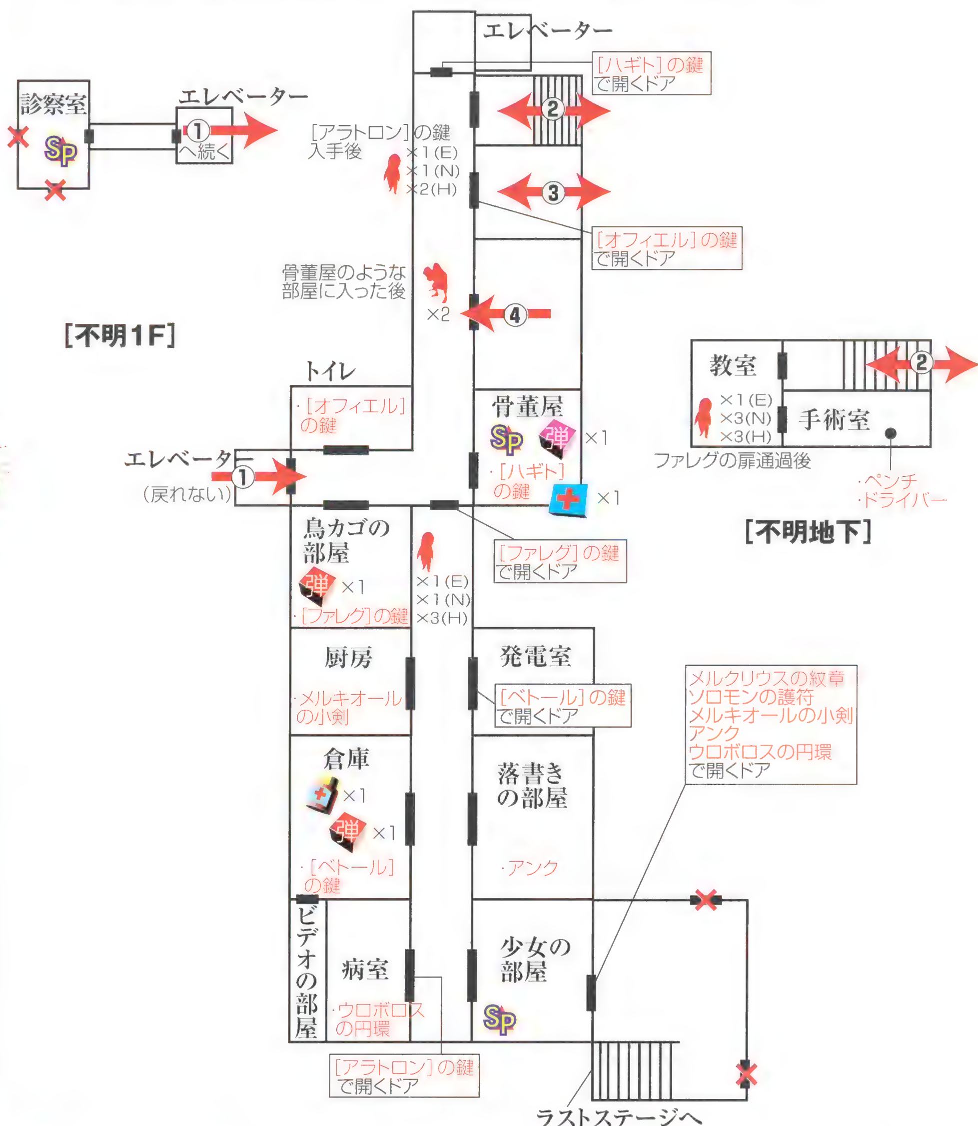
何が起こった!?　シビルが私に銃を向けて襲いかかってきたときから、私はほんの短い時間だと思うのだが、パニックに陥ってしまった。

ダリアと少女の言い争いをこの目で見たはずだ。そのとき少女はダリアに向かって何と言った？　「お母さん」と、確かにそう言ったはずだ。母親？　あの少女、病院で見たアレッサという写真の少女だったと思うが、ダリアとアレッサは親子だっていうのか!?　血のつながった母親と実の娘が争い、町ひとつ巻き込んでこんな事態を引き起こしたというのか！　ダリアに利用されていたということよりも、もっと違う種類の怒りが私の内に生まれつつあった。

このまま終わらせない。終わらせてたまるものか。どこまでも奴等を追いかけシェリルを取り戻す。このエレベーターに乗ってしまえば、もう二度と帰ってこれないかもしれない。だが、ここで引き返すことは今の私にとって死に勝る苦痛でしかない。真実を見届けるつもりだ。

不明（最終世界） Last Dungeon

ここから先は、言うなれば悪夢。どこかで見たような、しかしどこでもない場所だ。
この悪夢を乗り越えた先には何があるのだろうか。希望か、それとも絶望か。



ハンドガンの弾　ショットガンの弾　ライフルの弾　栄養剤　携帯用救急キット　アンプル

登場モンスター

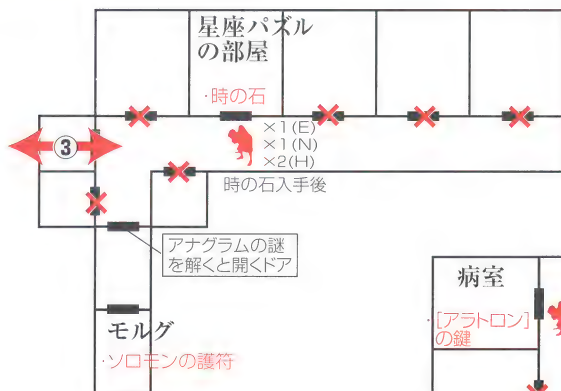
最大同時出現数　アイコン参照

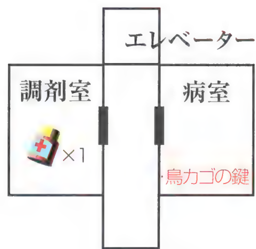


puppet nurse
怪物化した看護婦

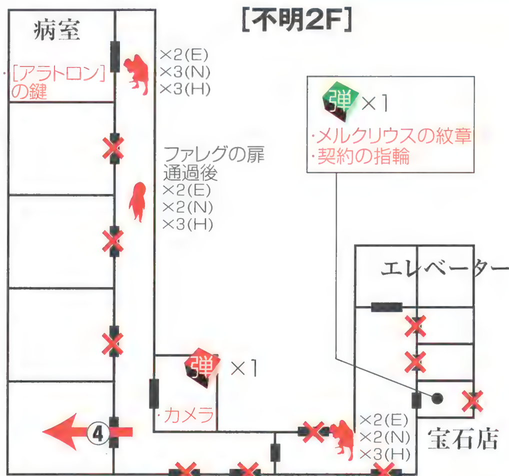


stalker
大きな影





[不明3F]



[不明2F]

攻略フローチャート

1. 手術室
   ペンチ、ドライバー入手
2. トイレ
   [オフィエル] の鍵入手、使用
3. アナグラムの扉
   謎を解き、モルグでソロモンの護符入手
4. 星座パズルの部屋
   パズルを解き、時の石入手
5. 骨董屋
   [ハギト] の鍵入手
6. [ハギト] の扉
   [ハギト] の鍵を使用、扉を開ける
7. 宝石店
   メルクリウスの紋章、契約の指輪入手
8. 2F？？？
   カメラを入手
9. 3F
   祭壇の謎を解き、鳥カゴの鍵入手
10. 鳥カゴの部屋
    [ファレグ] の鍵入手、使用
11. 落書きの部屋
    アンクを入手
12. 厨房
    メルキオールの小剣入手
13. 倉庫
    [ベトール] の鍵入手
14. [ベトール] の扉
    [ベトール] の鍵を使用、発電機を止める
15. 2F病室
    ドライバーを使い、[アラトロン] の鍵入手
16. [アラトロン] の扉
    [アラトロン] の鍵を使う
17. 1F病室
    ウロボロスの円環入手
18. 少女の部屋
    奥の扉を開け、ラストステージへ

トイレ

1F



フローチャート ① ②

ペンチと［オフィエル］の鍵

最初にすべきことは［オフィエル］の鍵を入手し、［オフィエル］の扉を開けることだ。［オフィエル］の鍵は、１Ｆのトイレらしき部屋の壊れた蛇口にある。この鍵を取るためには、地下の手術室で入手できる、ペンチが必要。ついでにドライバーも入手しておこう。その後、１Ｆの蛇口の部屋に戻り、ペンチを使って［オフィエル］の鍵を入手する。鍵を使用して［オフィエル］の扉を開けたら、先へ進もう。

入手するイベントアイテム	ペンチ、ドライバー、［オフィエル］の鍵



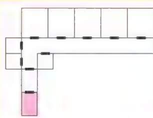
◀まずは、手術室でペンチとドライバーを入手する



▶蛇口に詰まっている鍵を取るには、ペンチが必要だ

モルグ

1F



フローチャート ③

リサとの別れ

［オフィエル］の扉を通ったら、奥にあるヒントを読もう。そのヒントを元に、モルグの手前にあるアナグラムの扉の謎を解くのだ。ヒントを要約すると、年齢が若い順に名前の頭文字を入力しろ、ということ。謎を解くと扉が開き、モルグに置かれたソロモンの護符を入手できる。モルグから出ると、そこにリサがいる。リサは自分がどういう状態か気づき、ハリーに助けを求めるのだが……。

入手するイベントアイテム	ソロモンの護符



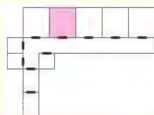
◀リサとの別れは、強烈で、残酷で、悲しい

ヒントの文章

石板に刻まれた名前
それは冥府に帰りし者の目録
さあ、その頭を並べろ
若さを尊び老いをあざけり列を作れ
その時、道が開かれる
行く手に待つは狂騒、死の宴！

星座パズルの部屋

1F

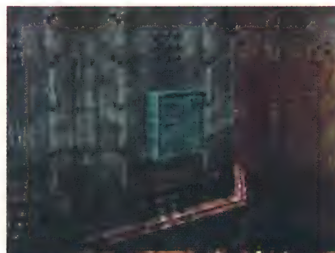


フローチャート ④⑤⑥

時の石と、骨董屋の時計

骨董屋の部屋に置いてある柱時計。この時計の針こそ［ハギト］の鍵なのだが、鍵を取り出すには時の石が必要だ。時の石は星座のパズルの謎を解くことで手に入る。星座の絵と数字をよく見るとわかるはずだが、実は手足の本数が数字に当てはまっている。つまり、かに座ならば10、しし座なら4、うお座は0といった具合だ。この謎を解けば、時の石を入手でき、そしてハギトの鍵を手に入れられるのだ。

入手する イベント アイテム	時の石、［ハギト］の鍵



◀星座の謎を解けば、時の石を入手できるのだ



▶鍵を手に入れたら、ハギトの扉を開けておこう

宝石店

2F

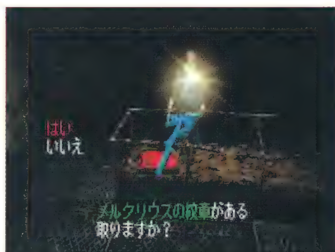


フローチャート ⑦

メルクリウスの紋章を入手

［ハギト］の鍵を使用すると、奥のエレベーターが使用できるようになり、２Ｆに来ることができる。２Ｆにある宝石店のような部屋には、メルクリウスの紋章と、契約の指輪が置いてある。ちなみに、メルクリウスの紋章は、最終ボスへの元へ行くために必要な魔術具のひとつ。この魔術具を集めて、最後のラストステージに向かう扉を開くことが、不明（最終世界）での目的となる。

入手する イベント アイテム	メルクリウスの紋章、契約の指輪



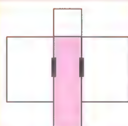
◀最終的に魔術具を５つ集めるのが、終盤の目的だ



▶アイテムがある以外は、とくにイベントはない

祭壇

3F



フローチャート 8 9

カメラを使い、絵画の謎を解け

３Ｆにある祭壇脇の２枚の絵画は、その手前の２つの扉を開くためのヒントを内包しているのだが、ヒントを見るためには、先に２Ｆの中央の部屋でカメラを入手しておく必要がある。入手したカメラを絵画に使用すると、奇妙な模様が浮き出てくる。この模様を手前の扉のスイッチで現すと、その扉が開く仕掛けになっている。右の絵には右の扉の、左の絵には左の扉のヒントがそれぞれ隠されているのだ。



◀このように、スイッチで模様を描くのだ

▶病室で、鳥カゴの鍵を入手しておこう

入手するイベントアイテム	カメラ、鳥カゴの鍵

鳥カゴ

1F



フローチャート 10

鳥カゴから[ファレグ]の鍵を入手

先ほどのイベントで手に入れた鳥カゴの鍵を１Ｆにある鳥カゴに使用すると、中に入っていた［ファレグ］の鍵を入手することができる。［ファレグ］の鍵は重要なアイテムが数多く置かれている、１Ｆの南側に行くために必要な鍵だ。

１Ｆ南側にはこの終盤になって初登場する怪物、大きな影が徘徊している。確認しづらく強力な怪物なので、骨董屋で必ずセーブしておこう。



◀鳥カゴの鍵を使用して、ファレグの鍵を手に入れる

▶ファレグの鍵を使えば、行動範囲が広がるはずだ

入手するイベントアイテム	[ファレグ]の鍵

落書きの部屋

1F

フローチャート ⑪



落書きの部屋で、アンクを入手

［ファレグ］の扉を通過することで、1F南側の各部屋に入れるようになる。そのなかの落書きの部屋では、5つの魔術具のひとつであるアンクが手に入る。アンクを入手したら早々に立ち去ろう。

入手イベントアイテム：アンク



◀部屋の前にいる大きな影は、早めに倒しておこう

厨房

1F

フローチャート ⑫



冷蔵庫を契約の指輪で封印する

厨房に置いてある大型冷蔵庫には、魔術具のひとつであるメルキオールの小剣が刺さっているが、慌てて入手すると冷蔵庫の怪物に掴まり、一撃で死んでしまう。ここでは契約の指輪を使えばいいのだ。

入手イベントアイテム：メルキオールの小剣



◀これで、残りの魔術具はウロボロスの円環だけだ

倉庫

1F

フローチャート ⑬



ゼリービーンズの袋を開けると

倉庫にはゼリービーンズの袋があり、中には［ベトール］の鍵が入っている。この鍵は発電室に入るために必要なアイテム。またこの部屋の奥にはビデオデッキがある。今度は鮮明にテープを再生できるのだ。

入手イベントアイテム：［ベトール］の鍵



◀どうやらアレッサはゼリービーンズが好物のようだ

発電機

1F



フローチャート 14 15

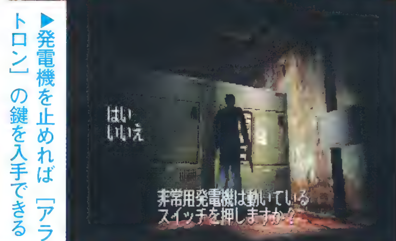
ドライバーで鉄板を外す

２Ｆ病室にある鉄板は、ドライバーで外すことができる。中には［アラトロン］の鍵が配置されているのだが、電気が流れており、このままでは入手できない。［ベトール］の扉を開けて、発電機のスイッチをオフにしておけば、何事もなかったかのように、［アラトロン］の鍵を入手できる。これで、ドアが壊れて入れないところ以外のすべての部屋に入れるようになったはずだ。もう、最終ボスも目の前だ。

入手する イベント アイテム	［アラトロン］の鍵



◀先に入手しておいたドライバーが、やっと役立つ



▶発電機を止めれば［アラトロン］の鍵を入手できる

ベッド～少女の部屋

1F

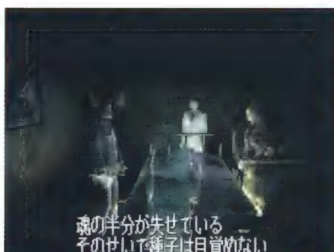


フローチャート 16 17 18

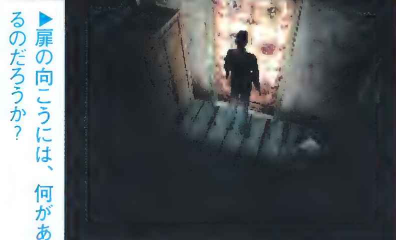
病室のベッドに幻影を見る

［アラトロン］の鍵を使用すれば、１Ｆの１番南にある病室に入れるようになる。この部屋に入ると、何やら幻影のようなものが見えてくる。ベットを囲む４人の幻影の会話を聞けば、ストーリーがおぼろげにつかめてくるはずだ。４人の幻影が消えたら、ウロボロスの円環を入手し、正面にある少女の部屋に入ろう。５つの魔術具を部屋の奥にある扉にはめれば扉は開き、その奥で最終ボスがハリーを待っている。

入手する イベント アイテム	ウロボロスの円環



◀幻影の中にはダリアやカウフマンの姿も



▶扉の向こうには、何があるのだろうか？

BOSS 攻略

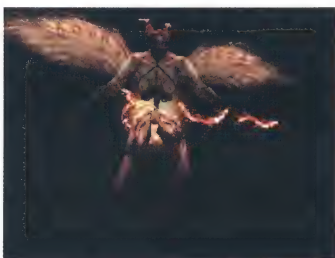
INCUBUS

インキュバス



[雷をためているときを狙え！]

インキュバスは一定の間隔でハリーの移動する方向に雷を撃ってくる。この雷を避けるには、円を描くように走ればいい。インキュバスの弱点は雷をためている瞬間だ。この間に攻撃を当てれば、通常の10倍のダメージを与えられる。ライフルやショットガンで狙い打て！



◀この瞬間に攻撃すればダメージは10倍だ

D A T A

体力　EASY：30000
　　　EASY以外：40000
攻撃力　雷：初回ヒットの場合30
　　　雷：初回ヒット後、連続で雷に撃たれると徐々にダメージ減少。
特徴：ハリーが弾丸を持っていないと、30秒で自爆（HARDだと300秒で自爆）。
弱点：雷を体に集中させているときは、与えるダメージが10倍。

BOSS 攻略

Alessa/incubator

覚醒したアレッサ



[雷をためているときが弱点だ！]

インキュバスと同様、覚醒したアレッサは一定の間隔でハリーの移動する方向に雷を撃ってくる。雷の避けかたもインキュバス同様だが、多少避けやすくなっている。アレッサの弱点も雷をためている瞬間だ。インキュバスと同様に通常の 10倍のダメージを与えられる。アレッサは地上にいるが、近接戦闘は不可能だ。



◀近くに寄ると、弾き飛ばされてしまう

D A T A

体力　EASY：22500
　　　EASY以外：30000
攻撃力　雷：初回ヒットの場合20
　　　雷：初回ヒット後、連続で雷に撃たれると徐々にダメージ減少。
特徴：ハリーが弾丸を持っていないと、30秒で自爆（HARDだと300秒で自爆）。
弱点：雷を体に集中させているときは、与えるダメージが10倍。

終　焉

「あの男の娘など、どちらにしろもう存在しない」

地下へ通じる階段を降りる途中で聞こえてきたダリアの言葉が私の最後の自制を消滅させた。

本当は薄々気づいていた。この異常な状況で７歳の女の子がひとりで生き抜けるはずがないという諦め。そして日頃からシェリルが時折見せる、ひどく達観したような表情。血はつながってないものの、親として接するうちにシェリルがいつか消えてしまうんじゃないかという嫌な予感がつねにあった。こんな日がいつか来ると、私は知っていたのかもしれない。

最後の意識を振り絞ってあの娘が私に示した気持ち。

——私を殺して。

この町での数奇な出来事のなかで、その瞬間、初めて私は受け身の戦いではなく、自分の意志で能動的に引き金を引いた。

銃弾が悪魔の眉間を貫いたとき、悪夢は終わった。

呆然とした私の腕を引き、現実に生還させてくれたのはシビルだった。どこをどう走ったのか覚えていない。町外れまで来てようやく我に返ると、私は自分の腕が奇跡を抱いていることに今更気づいた。

それは、７年前とまったく同じ光景。優しい陽光に照らされて誕生したばかりのシェリルが健やかに眠っていた。

いつか誰かの目にとまるかもしれない。今までの奇妙な出来事を、このメモに書き記しておこう。

私の名はハリー・メイソン。しがないライターだ。私は娘と共に、これから遅くなったバカンスに出るつもりだ。

もう、このメモの続きを探す必要はない。

警　告

クリア後の隠し要素について

もしあなたが、まだこのゲームをクリアしていないのならば、ここから先は読まないことをお勧めする。ここから先はゲームをクリアしていない人にとっては不必要どころか、ゲームの楽しみを損なう可能性が十二分にあるからだ。

エンディング分岐条件

このゲームには、通常のエンディングは4つ用意されている。ここでは、それぞれのエンディングへの条件を紹介しよう。

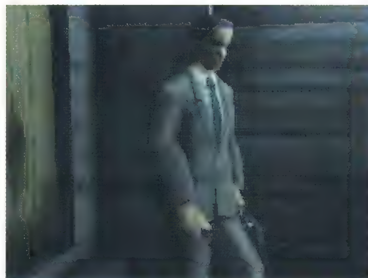
4つのエンディングについて

このゲームに用意されたエンディングは最高のGOOD＋から、最低のBADまで全部で4種類用意されている。ここでは敢えて「最高」「最低」などと言っているが、実際にはどのエンディングも良い悪いとは言いにくいものになっている。

その分岐の条件だが、「カウフマンと再会したか？」という条件と、「シビルは生き残っているか？」という条件の合計2つだけだ。カウフマンと再会し、シビルが生存している場合は「GOOD＋エンディング」へ。カウフマンとの再会を果たせず、シビルが生存している場合は「BAD＋エンディング」へ、といった感じで4種類のエンディングに分岐する。

余談ではあるが、本書がイチ押しするのは、先に最低と言った「BADエンディング」。そこはかとなく悲しく、惨めな展開が魅力だ。

さて、あなたの好みのエンディングは、一体どのエンディングなのだろうか？



◀条件のひとつは、カウフマンと再会すること



▶シビルを助けないと「＋」のエンディングは見れない

条件①カウフマンとの再会

カウフマンの条件は「モーテルでカウフマンと再会したか」とういうもの。ここで重要なのは「モーテル」まで話を進めなければならないということ。ビリヤード場での再会だけでは、GOODエンディングは確定しない。モーテル管理棟にあるバイクのタンクを開けることで、やっとGOODエンディングの条件が完成するのだ。

条件②シビルの生死

遊園地のメリーゴーラウンドを舞台にシビルと戦うことになるのだが、ここでシビルを倒してしまうと「＋」のつかないエンディングになる。シビルの条件で重要なのは、病院の院長室で赤い液体を入手しておくこと。シビルに近寄って、液体を使用すれば「＋」つきエンディングの条件が完成するのだ。

4つのエンディングへの分岐

- 条件①と条件②を充たした場合
  ▶ **GOOD＋エンディングへ**
- 条件①のみ充たした場合
  ▶ **GOODエンディングへ**
- 条件②のみ充たした場合
  ▶ **BAD＋エンディングへ**
- 条件①と条件②を充たさなかった場合
  ▶ **BADエンディングへ**

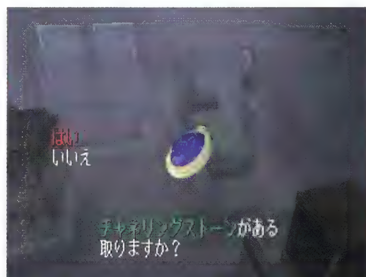
第5のエンディングとは!?

前述の通り、「通常」のエンディングは4種類用意されていた。ここでは「通常」ではない特殊な第5のエンディングについて説明する。

チャネリングストーンが鍵だ

第5のエンディングを見るためには「GOOD＋エンディング」でクリアしたリザルトデータを、メモリーカードにセーブしなければならない。そのデータでゲームを始めると、住宅街のコンビニ8内に、チャネリングストーンというアイテムが配置されている。このチャネリングストーンが、第5のエンディングの鍵を握っているのだ。具体的にどうすれば第5のエンディングを見られるかというと、学校（裏）屋上、病院（裏）中庭、モーテル中庭、操舵室、灯台の5カ所で、上記の順番通りにチャネリングストーンを使用するのだ。必ず5カ所すべてで使用すること。1カ所でも使い忘れると、第5のエンディングは見られない。

そして、第5のエンディングを見たあとのクリアデータでゲームを始めると、ハイパーブラスター（111ページ参照）という謎の武器を所持した状態でゲームをスタートできる。それにしても、このエンディングって……。



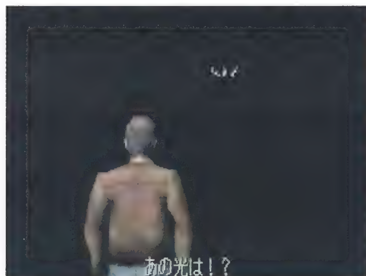
◀コンビニの中に、チャネリングストーンが置かれている



▶学校裏の屋上でチャネリングストーンを使うと、こんな感じ



◀これは病院（裏）でチャネリングストーンを使った様子



◀果たして、どんなエンディングが始まるのだろうか？

チャネリングストーンを使う場所

①学校（裏）屋上

▼

②病院（裏）中庭

※骨董屋から戻り、リサと会話後。フロートスティンガーと戦うまえ

▼

③モーテル中庭

▼

④操舵室

※シビルとダリアに会ったあと、灯台にいくまえ

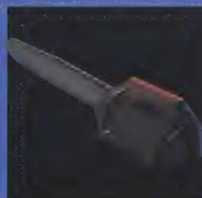
▼

⑤灯台

上記の場所と順番でチャネリングストーンを使用すれば、第5のエンディングが突然始まる。

隠し武器

やっぱりというか、当然というか、クリア後にはさまざまな隠し武器が登場する。どれも強力で、使って楽しいものばかり。



チェーンソー

●攻撃力
エンジン停止時振りまわし：250
エンジン稼働時振りまわし：450
構え状態：200

●特徴
隙が大きいものの、エンジン稼働時はつねに攻撃力を持っている

入手条件及び入手場所

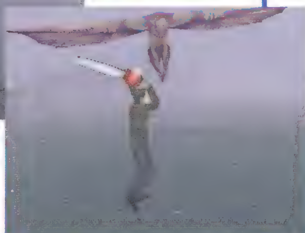
第５のエンディング以外のどれかのエンディングを見たデータで始めて、ガソリンスタンドでガソリンを入手後、チェーンソー屋の前でガソリンと交換。

使い勝手

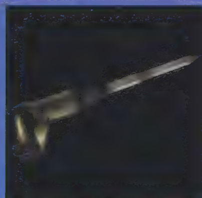
構えたまま移動と攻撃ができ、構え自体に攻撃力あり。だが振りまわし攻撃は隙が大きい。１分間構え続けるとエンジンが止まるが構え直せばまた動き出す。



◀攻撃力はライフルを上回り、アブない雰囲気は斧にも勝る



▶振りまわしている姿は、少し笑えるが、その威力は強烈だ。ザコならビシっと倒せる



小形削岩機

●攻撃力
エンジン停止時突き出し：200
エンジン稼働時突き出し：400
構え状態：200

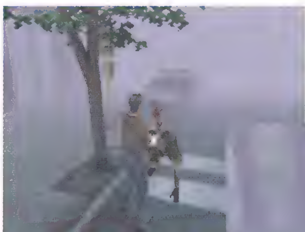
●特徴
チェーンソー同様の性能だが、方向キーで上下方向に攻撃可能

入手条件及び入手場所

入手条件はチェーンソーと同じだ。ガソリンと引き替えに跳ね橋制御室１Ｆで入手。つまりチェーンソーと小型削岩機は２回目のプレイではどちらかのみ。

使い勝手

攻撃も構えも立ち止まってしまうが、方向キーとの組み合わせで上下方向に攻撃可能。１分間構え続けるとエンジンが止まるが、構え直せばまた動き出す。



◀構え自体に攻撃力があるので、突進してくる敵に非常に効果的



▶いちど入手すれば次のプレイからはガソリンがなくても入手できることを覚えておこう



日本刀

●攻撃力	●特徴
モーションに依らず：1000	隙が少なく、攻撃力は異常。攻撃するときに素早く前進する

入手条件及び入手場所

GOODとBAD、両方のエンディング（十は関係なし）を見たセーブデータで始めると犬小屋の民家の和室に置いてある。

使い勝手

攻撃、構えともに立ち止まって行なうが攻撃時に素早く前進するため、敵に攻撃させる隙を与えない。ほとんどの敵を一撃で倒せるという異常な攻撃力と、居合のようなモーションが魅力だ。



◀中ボスですら、4～5回切りつけるだけで倒せてしまう異常な攻撃力

▶実際に奇声を発しながらプレイすると、面白さが倍増する、不思議な武器　最高！



ハイパーブラスター

●攻撃力	●特徴
赤色レーダー：50 黄色レーダー：150 緑色レーダー：250～500	弾数無制限。連射力がかなり高い。攻撃力がパワーアップする

入手条件

第５のエンディングを見たセーブデータで始める始めると、最初から入手している。

使い勝手

連射性が高いので連続でダメージを与えられる。攻撃力はクリア時のリザルト画面の★の数によってパワーアップする。★が80点以上で黄色レーダーとなり、★が満点で緑色レーダーとなる。



◀２コン端子に、本物のハイパーブラスターを差しても使用可能だ

▶攻撃が連続で当たるので、１発の攻撃力は低くても合計ダメージは絶大になる

日本刀を*NORMAL*で使う方法

上記の入手条件の通り、日本刀は最低２回、ゲームをクリアしなければ手に入らない。クリアデータでゲームを始めると難易度が強制的に上がるため、通常なら日本刀はHARDでしか使えない。が、EASYでプレイしてエンディング分岐手前でセーブし、いちどGOODでクリアしてから再び同じデータでBADを見ることで、NORMALでも日本刀が使えるようになるのだ。

隠しオプション

どのエンディングでもいいから、クリアをしたデータをメモリーカードにセーブしておくと、以下の隠しオプションが現れる。

2つの隠しオプション

いずれかのエンディングを見たリザルトデータをメモリーカードにセーブすると、エクストラオプションに新しく2つの項目が追加される。「View Mode」はサーチビュー時のカメラ位置を変更する項目。もうひとつの隠しオプション「Bullet Adjust」は、弾薬アイテムを入手したときに増える弾薬の数を増減させる効果がある。

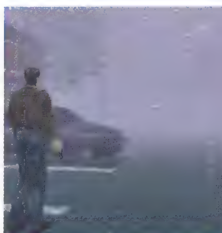


◀リザルトデータをセーブしておけばいいのだ

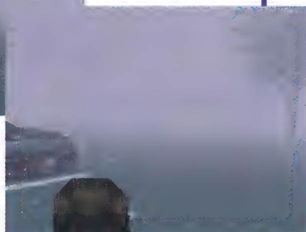
VIEW MODE

サーチビューの視点変更

「ViewMode」で選べる項目は「NORMAL」と「SELFVIEW」の2つ。通常は「NORMAL」になっているこの項目を、「SELFVIEW」にすると、L2ボタンを押したときの視点がハリーの視線と同等のものとなる。この画面でゲームをプレイすると、抜群の臨場感でゲームを堪能できるだろう。ただ、激しくハリーを移動させると、画面が目まぐるしく変化してゲーム酔いを起こしてしまうかも。



◀これは、設定を「NORMAL」にした場合。通常と変わらない

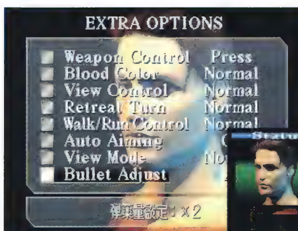


▶これが「SELFVIEW」に設定した画面。走り回ると、目も回ってしまうぞ

BULLET ADJUST

弾薬の箱の中身を増やす

もうひとつの隠しオプション、「Bullet Adjust」で選べるのは「×1」から「×6」までの6種類。見たエンディングが増えるごとに、選べる数字も増えていく仕組みになっている。この数字を増やすと、弾薬アイテムを入手したときの手元の弾薬の増えかたが変化するのだ。例えば「×1」のときにハンドガンの弾薬を入手すると弾数が15増えるが、「×4」にすると、4倍の60発増えるのだ。



◀見てないエンディングを見るたびに、選べる数値が増えていく



▶入手するときの弾数は増えてゆくが、実際に所持できるのは最大で200発まで

リザルト画面について

ゲームを進め、エンディングを見たあとに表示される画面がこの「リザルト画面」。あなたのプレイの記録が、数値で表示されるのだ。

GAME RESULT

① Mode	NORMAL
② Game clear	1
③ Ending	GOOD+
④ Saves	37
⑤ Continues	3
⑥ Total time	7h 13m49s
⑦ Walking distance	4.596km
⑧ Running distance	14.997km
⑨ Items	159/204(+1)
⑩ Defeated enemy by fighting	93
⑪ Defeated enemy by shooting	105
⑫ Shooting style	
Short range shots	0.22
Middle range shots	0.29
Long range shots	0.19
No aiming shots	0.30
⑬ —Your rank—	★★★★★ ★★★★★★★★★★

① Mode
最初のゲームプレイ時に選択した難易度のこと。

② Game clear
現在のセーブデータでゲームをクリアした回数を表示。

③ Ending
エンディングの種類。全部で5種類ある。

④ Saves
エンディングに到達するまでにセーブした回数。

⑤ Continues
エンディングに到達するまでにコンティニューした回数。

⑥ Total time
エンディングまでに掛かった総プレイ時間。

⑦ Walking distance
ゲーム中でエンディングまでにハリーが歩いた総距離を示す。

⑧ Running distance
ゲーム中でエンディングまでにハリーが走った総距離を示す。

⑨ Items
取得したアイテム数。隠しアイテムを除いた総アイテム数は204。

⑩ Defeated enemy by fighting
斧やハンマーなどの近接武器で倒した敵の数を表示。

⑪ Defeated enemy by shooting
ハンドガンやライフルなどの銃器で倒した敵の数を表示。

⑫ Shooting style
射撃の傾向を示す。短距離、中距離、長距離、自動照準の割合。

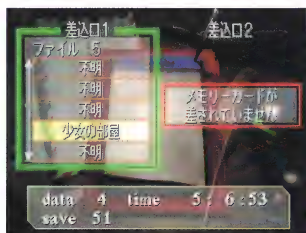
⑬ Your rank
上記の成績から評価される★。大きい★は10点。小さい★は1点。

※文字の色について
通常、リザルト画面で表示される文字の色は白だが、上記の各項目で最高値に値する評価を得た場合、その項目は黄色で表示される。その評価の基準は114ページを参照。

リザルト★獲得条件

出来るだけ多く★を獲得するには

ゲームクリア時に見れるリザルト画面では、プレイの記録を見ることができるほか、その総合成績を★で表示してくれる。★をより多く獲得する方法は、下の表のとおり。エンディングはGOOD＋を狙い、セーブは2回まで、コンティニューは1回までで、アイテムを150個以上入手し、出来るだけ短い時間でクリアする。できる？



◀セーブ回数とコンティニュー回数はかなりキツイ

条件1 モード

EASY	…★−5
NORMAL	…★0
HARD	…★0

条件2 クリア回数

5以上	…★＋10
4	…★＋8
3	…★＋6
2	…★＋4
1	…★＋2

条件3 エンディングタイプ

GOOD＋	…★＋10
GOOD	…★＋5
BAD＋	…★＋3
BAD	…★＋1
UFO	…★0

条件4 セーブ回数

0,1,2	…★＋5
3,4,5	…★＋4
6〜10	…★＋3
11〜20	…★＋2
21〜30	…★＋1
31以上	…★0

条件5 コンティニュー回数

0,1	…★＋5
2,3	…★＋4
4,5	…★＋3
6,7	…★＋2
8,9	…★＋1
10以上	…★0

条件6 クリア時間

〜2時間	…★＋10
〜3時間	…★＋5
〜4時間	…★＋3
〜6時間	…★＋2
〜12時間	…★＋1
12時間以上〜	…★0

条件7 拾ったアイテム数（隠しアイテムは除く）

※最大数は204

150以上	…★＋10	90以上	…★＋6
135以上	…★＋9	75以上	…★＋5
120以上	…★＋8	60以上	…★＋4
105以上	…★＋7	45以上	…★＋3
		30以上	…★

条件8 隠しアイテム取得数

5,6	…★＋10	0	…★0
4	…★＋8		
3	…★＋6		
2	…★＋4		
1	…★＋2		

条件9 殺害数

隠し武器を使うと★が下がり、銃よりも近接武器で倒した敵数が多いと★がより高くなる。
銃と近接武器で倒した敵数が同じ場合は、Aの計算式になる。

A＝打撃殺害数÷（5＋α）
B＝射撃殺害数÷（5＋α）
α＝隠し武器を使った総攻撃回数
－（15+クリア回数×5）
※ただし0以下になったら0
A≦B …★（(A+B）÷2）
※最大★30、最低★0
A≧B …★（A÷2＋B）
※最大★30、最低★0

条件10：射撃傾向

遠くから自動照準させずに当てると★が高い。

・Short range shotsは、2m以内にいる敵に射撃した場合。
・Middle range shotsは、ハンドガンで4m以内、ライフルで5m以内にいる敵に射撃した場合。
・Long range shotsは、ハンドガンで12m以内,ライフルで15m以内にいる敵に射撃した場合。
・No aiming shotsは、敵にエイミングしてない場合、またはショットガン、ハイパーブラスターで射撃した場合。

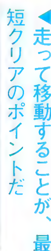
A=Short range shots (0.00〜1.00)
B=Middle range shots(0.00〜1.00)
C=Long range shots (0.00〜1.00)
D=No aiming shots (0.00〜1.00)
としたとき、…★(A×10＋B×20＋C×30−D×40) ※最大★10、最低★0

最短クリアルート

ここからは、このゲームの最短クリアルートを紹介する。最短時間でクリアを目指すときなどに有効な情報のはずだ。

最短クリアを狙うための知識

短時間でクリアするために一番重要なのは、歩いて移動しないこと。このゲームの広いマップをずっと歩いて移動していたら、それこそ日が暮れてしまう。特別な理由がない限り、つねに走って移動しよう。また最終ボスは素直に倒すよりも、時間切れで自爆させたほうが速く倒せる。ＥＡＳＹかＮＯＲＭＡＬなら弾薬が０発の状態が30秒続けば、最終ボスは自滅する。ＨＡＲＤの場合は300秒とやや長めなので、素直に倒したほうが速いかもしれない。自滅に追い込むのなら、できるだけ弾薬を拾わないことも大切。弾丸を拾う時間を短縮でき、無駄弾を撃つ時間も短縮できるので、クリア時間をより短くできるはずだ。あとは不必要なアイテムを入手しないことも重要。もちろん、この後の最短フローチャートには、クリアするために不必要な行動は載せていない。※のついた行動は分岐に関わるものなので、通過してもいい行動を示している。


◀走って移動することが、最短クリアのポイントだ


◀地図や、不必要な武器も無視して進むべきだ

ゲームの難易度の選択も重要だ

最短攻略を目指すならモードの選択も重要になってくる。建物内や町の中での移動も、モンスターの絶対数が少ないほうが断然有利になるからだ。無駄にモンスターを倒す時間が惜しいので、倒す敵も最小限に抑えて逃げ回りたいところ。すると当然、ＥＡＳＹでのクリアを目指したい。だが、最低限の敵を倒す場合でも、強力な武器があれば時間は一気に短縮する。そうなると隠し武器に頼りたくなるのだが、ＥＡＳＹから始めると、一切の隠し武器は入手できない。いちどエンディングを迎えればわかると思うが、このゲームではＥＡＳＹでクリアしたセーブデータで始めると次はＮＯＲＭＡＬへ、ＮＯＲＭＡＬでクリアしたセーブデータで始めると次はＨＡＲＤへと、強制的にゲームの難易度がランクアップする仕組みになっている。そこで裏技の登場。111ページ下段で紹介しているように、エンディング分岐条件の直前でセーブしておき、複数のエンディングのパターンを見てしまえば、隠し武器が出現する条件を満たせるのだ。隠し武器を入手した状態のＮＯＲＭＡＬでプレイするのが、最短攻略にもっとも適していると言えるだろう。


1 3つの鍵を先に入手

ここでは学校までの道のりに必要な［かかし］の鍵、［ライオン］の鍵、［きこり］の鍵の3つの鍵を入手する。ストーリー的に見ると、道路で「犬小屋」の紙片を発見後、レヒン通りにある民家に入り、3つの鍵の所在を知るはずなのだが、オープニングが終わり、カフェでシビルと出会ったあとには、すでにその3つの鍵はマップ上に配置されている。つまり、先に3つの鍵を入手しておけば、犬小屋のある民家との行き来が少なくなり、ゲームのプレイ時間を大幅に短縮することが可能なのだ。

116

ショットガンを入手する

最短フローチャートなのだから、無駄な武器の入手については、挙げていない。しかし、このショットガンはかなり使えるはずなので、敢えて挙げさせてもらった。もちろん、ハンドガンだけで生き残るつもりなのであれば、ショットガンを入手する必要はない。しかし、ハンドガンだけではボスとの戦闘などで、時間を大量に割くはめになるだろう。最短タイムを目指すのならば、ショットガンは非常に重要な武器なのだ。ちなみに、後半に出てくるライフルは、取っても取らなくてもかまわない。

◀最短クリアタイムを目指すのであれば、近接戦闘用の武器は、なくてもかまわない

2 フローチャート

2 鉤爪の怪物にやられる
3 ナイフ、ライト入手
4 3つの鍵を入手
6 犬小屋から民家の鍵入手
8 化学準備室で化学薬品を入手
22 バルブを開けて、水を流す
30 フラウロス、跳ね橋の鍵入手

117ページへ

1 最短クリアルートの注意点
2 最短攻略ルート

3つの鍵を先に入手

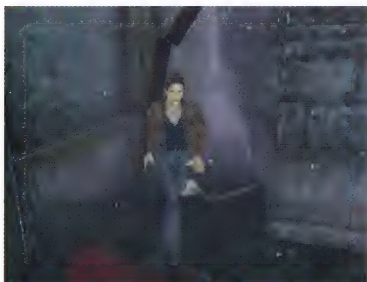
ここでは学校までの道のりに必要な［かかし］の鍵、［ライオン］の鍵、［きこり］の鍵の3つの鍵を入手する。ストーリー的に見ると、道路で「犬小屋」の紙片を発見後、レビン通りにある民家に入り、3つの鍵の所在を知るはずなのだが、オープニングが終わり、カフェでシビルと出会ったあとには、すでにその3つの鍵はマップ上に配置されている。つまり、先に3つの鍵を入手しておけば、犬小屋のある民家との行き来が少なくなり、ゲームのプレイ時間を大幅に短縮することが可能なのだ。



◀本編が始まったら、まず［きこり］の鍵、［ライオン］の鍵［かかし］の鍵を手に入れよう

ショットガンを入手する

最短フローチャートなのだから、無駄な武器の入手については、挙げていない。しかし、このショットガンはかなり使えるはずなので、敢えて挙げさせてもらった。もちろん、ハンドガンだけで生き残るつもりなのであれば、ショットガンを入手する必要はない。しかし、ハンドガンだけではボスとの戦闘などで、時間を大量に割くはめになるだろう。最短タイムを目指すのならば、ショットガンは非常に重要な武器なのだ。ちなみに、後半に出てくるライフルは、取っても取らなくてもかまわない。



◀最短クリアタイムを目指すのであれば、近接戦闘用の武器は取らなくてもかまわない

最短フローチャート

1. シェリルを追いかける
2. 鉤爪の怪物にやられる
3. ナイフ、ライト入手
4. 3つの鍵を入手
5. 犬小屋、レビン通りと書かれた紙入手
6. 犬小屋から民家の鍵入手。
7. 民家の中を通り、学校へ
8. 化学準備室で化学薬品を入手
9. 化学実験室で金のメダリオンを入手
10. 時計塔に金のメダリオンをはめる
11. 音楽室の謎を解き、銀のメダリオンを入手
12. 時計塔に銀のメダリオンをはめる
13. 地下ボイラー室に行き、スイッチを入れる
14. 時計塔に入る
15. 1F教室で絵札を入手
16. 応接間の扉を絵札で開ける
17. トイレでショットガン入手
18. ロッカー室から書庫の鍵入手
19. 物置でゴムボール入手
20. 屋上の排水口にある鍵を見つける
21. 屋上の角にある穴をゴムボールで塞ぐ
22. バルブを開けて、水を流す
23. 中庭で教室の鍵を入手
24. 地下室でバルブの謎をとく
25. ボスを倒す
26. ゴードンの鍵を拾う
27. 学校を出る
28. ゴードンの家に行く
29. 教会に行く
30. フラウロス、跳ね橋の鍵入手

➔ 117ページへ

院長室の液体について

もし、シビルを助けないつもりなのであれば、病院１Ｆ厨房にあるペットボトルと、同じく病院１Ｆにある院長室で入手できる謎の液体を入手しなくてもかまわない。本来、この液体は遊園地での対シビル戦で、シビルを助けるために使用するアイテムだ。「十」なしエンディングを見たい人には、ペットボトルや液体はまったく必要がないアイテムのはず。シビルとの戦闘では、戦うよりも液体を使ったほうが早いが、入手するための時間を考えるとそれほど大差はないだろう。見たいエンディングに合わせてゲームを展開させよう。



◀GOOD十で最短クリアを目指すのであれば、液体を入手すべきだ

ショッピングモール

ショッピングモールの中には敵がいないうえにこなさなければならないイベントもない。ここは急いでボスのところまで走って移動しよう。途中の宝石店で、ライフルの弾薬などがおいてあるのだが、この後ライフルを入手しないつもりであれば、今後も絶対にライフルの弾薬を入手してはならない。ライフルを持っていない状態で、ライフルの弾丸を手に入れてしまうと、弾丸を消費する手だてがなくなってしまう。こうなると、最終ボスを時間切れで自爆させられなくなるのだ。不用意にライフルの弾薬を入手しないように。



◀ライフルの弾は、最短クリアには不必要のアイテムだ。ライフルは取っても、弾薬は取るな

最短フローチャート

31 跳ね橋制御室で橋のスイッチをいれる
32 橋を渡り、繁華街へ
33 病院に行く
34 カウフマンと話す
35 会議室で地下の鍵を入手
36 ※厨房でペットボトル入手
37 ※院長室でペットボトルを使用、液体を入手
38 地下発電器室でスイッチを入れる
39 ２Ｆ、３Ｆが事実上調査できないことを確認
40 ４Ｆへ
41 ３Ｆ男子便所で［海亀］のプレートを入手
42 305号室で［猫］のプレートを入手
43 3Ｆ倉庫で輸血用血液パック入手
44 204号室の触手怪物を血液パックで誘導する
45 204号室で［帽子屋］のプレートを入手
46 院長室で［女王］のプレート入手
47 2Ｆ中央の部屋で４つのプレートを使用
48 2Ｆ手術室で倉庫の鍵を入手
49 地下倉庫の棚を動かす
50 2Ｆ集中治療室でアルコール入手
51 201号室でライター入手
52 地下倉庫奥の格子床にアルコールを使用
53 それにライターで火をつける
54 地下病室で診察室の鍵を入手
55 診察室にはいる
56 骨董屋の鍵を入手
57 骨董屋に入る
58 ショッピングモールに入る
59 ボスのところまで行く
60 ライフルを入手

118ページへ

カウフマンとのイベント

ＧＯＯＤエンディングを目指しているのならばリゾート街に入ったあと、ビリヤード場とモーテルのカウフマンに関するイベントをこなさなければならない。途中で行くはずの雑貨屋は、モーテルの暗証番号さえ知っていれば行く必要はない。また、ＢＡＤエンディングを目指しているのならビリヤード場からモーテルまでを素通りし、リゾート街西側に行くべきだ。カウフマンのイベントを進めてしまうとＧＯＯＤエンディングにストーリーが分岐してしまう。「最短」でクリアしたい場合もカウフマンとのイベントは無視しよう。



◀雑貨屋はモーテルの暗証番号さえ知っていれば、行くだけ無駄。番号は「0886」だ

リゾート街西側

リゾート街の西側はイベントが多く発生するがイベントアイテムを拾ったり、使用する場面はない。その後の下水道、遊園地までは、一気に走り抜ける位の勢いで進めるのがいいだろう。また、遊園地での対シビル戦で、「＋」エンディングを目指しているのならシビルに液体を使用。そうでないならシビルを倒すことになる。シビルを助けるのならば、戦闘が始まってすぐにシビルに近づき、液体を使おう。一気に戦闘が終わり、シビルのイベントに突入するはずだ。シビルは倒すよりも、助けるほうが時間を短縮できるのだ。



◀リゾートから遊園地までは、一気に走り抜けてしまえ。ずっと走りっぱなしだ

最短フローチャート

61 ボスを倒す
62 病院にいく
63 病院を出る
64 ボスを倒す
65 住宅街に行く
66 給水施設に行き、鍵をこわす
67 下水道に入る
68 下水道通路の鍵を入手
69 通路の扉を開ける
70 下水道出口の鍵を入手
71 下水道出口の鍵を使用
72 下水道を出て、リゾート街へ
73 ※ビリヤード場に行く
74 ※カウフマンのイベント
75 ※財布を拾いカウフマンの鍵、領収証を入手
76 ※裏口からモーテル管理棟に入る
77 ※磁石を入手
78 ※モーテル客室で棚を動かす
79 ※バイクの鍵入手
80 ※管理棟でバイクのタンクを開ける
81 リゾート街西に行く
82 桟橋の船に行く
83 灯台に行く
84 灯台から船にもどる
85 下水道を通って遊園地へ
86 メリーゴーラウンドへ行く
87 シビルとの対決
88 ペンチ、ドライバーを入手
89 蛇口から［オフィエル］の鍵を入手
90 ［オフィエル］の扉を開ける

119ページへ

不明（最終世界）について

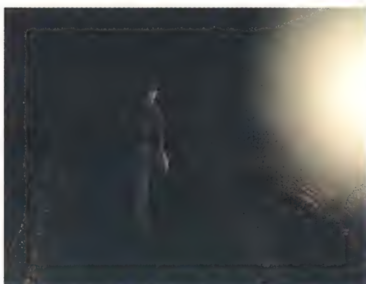
実は終盤は、とくに時間の短縮になると思われるポイントがないのだ。強いて挙げるとすれば、アナグラムの謎や星座パズルは、正解さえ知っていればヒントを見なくても謎を解くことが可能ということくらいだ。ヒントを見ないことによって多少クリア時間を短縮できるはずだ。「多少」のクリア時間短縮も、最短タイムを狙っているのなら重要なはず。また、最終ボスとの戦闘のまえにすべての弾を撃ち尽くすことを忘れないように。すべての敵を倒してしまえば、弾丸も残りも少ないはずだ。



◀最終ボスを時間切れで倒すのならば、手元にあるすべての弾丸を使いきっておくべきだ

最終ボスの倒しかた

覚醒したアレッサにしろ、インキュバスにしろ時間切れを待って倒すほうが、まともに戦うよりも戦闘している時間が大幅に短いはず。戦闘が始まるまえに、すべての銃器の弾薬を使い切っておくべきだ。銃器の弾薬が０発の状態だとＥＡＳＹとＮＯＲＭＡＬの場合で30秒。ＨＡＲＤの場合は300秒続けば最終ボスは勝手に倒れるはずだ。時間切れがくるまでボスの攻撃を避け回ってもかまわないし、ボケーっと突っ立って回復アイテムを使いまくるのも悪くない。どっちにしろ、時間が切れるまで時間をつぶせばいいのだ。



◀ここまできたら、あとは自爆を待つだけ。もうどうがんばっても、ゲーム時間の短縮は無理

最短フローチャート

- 91 アナグラムの謎を解く
- 92 モルグでソロモンの護符入手
- 93 星座パズルを解く
- 94 時の石を入手
- 95 時計を壊し、［ハギト］の鍵を入手
- 96 ［ハギト］の扉を開ける
- 97 宝石店でメルクリウスの紋章を入手
- 98 契約の指輪を入手
- 99 カメラを入手
- 100 祭壇の謎を解く
- 101 鳥カゴの鍵を入手
- 102 鳥カゴから［ファレグ］の鍵を入手
- 103 ［ファレグ］の扉を開ける
- 104 落書の部屋でアンクを入手
- 105 契約の指輪で冷蔵庫を封印する
- 106 冷蔵庫からメルキオールの小剣を入手
- 107 倉庫でゼリービーンズの袋を開ける
- 108 ［ベトール］の鍵を入手
- 109 ［ベトール］の扉を開ける
- 110 発電器を止める
- 111 病室の鉄板を外す
- 112 ［アラトロン］の鍵を入手
- 113 ［アラトロン］の扉を開ける
- 114 ウロボロスの円環を入手
- 115 少女の部屋の奥の扉を開ける
- 116 ラストボスへ

HARD・MODEについて

ここではHARDとEASY、NORMALの違いを説明するほか、HARDをプレイするうえでの注意点を、合わせて紹介する。

3つの難易度の違い

大雑把に3つのモードの違いを言ってしまえば、当然EASY、NORMAL、HARDの順番で難しくなっていく。具体的に、難易度が違うとどこが変わるかと言えば、

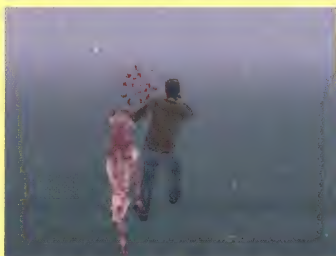
・敵の体力
・敵の配置場所と数
・敵が同時に登場する数
・大型鳥型怪物が登場するか、しないか
・ハリーの防御力

などがある。ほかにも細かいものとして、敵が放つ攻撃の内容が少し違っていたり、NORMAL以上でないと隠しアイテムが使えないなどがある。

またこのゲームは、EASYをクリアしたリザルトデータでゲームを始めると次はNORMALで、NORMALをクリアしたデータだと次はHARDでと、クリアするたびに難しくなるのだ。



◀この鳥は、ほかの鳥を無限に呼ぶ、最高にやっかいな敵



◀HARDのハリーは、ほかの難易度のハリーより弱めだ

HARD・MODEへの手引き

HARD・MODEでクリアを目指すためには、当然、EASYやNORMALを楽にクリアできる程、このゲームがうまくなければならない。なにしろHARD・MODEは劇的に難しいからだ。

HARD・MODEで一番つらいのは同時に登場する敵の数が増えるため、無傷で敵から逃げることが困難だということ。実はHARD・MODEをクリアするうえで重要なのは「逃げる」のではなく「道を作る」のだということ。敵をすべて倒すのではなく、障害になりうる敵だけを倒し、敵と敵の隙間をうまくすり抜けるのだ。この戦法をこなせれば無傷で複数の敵中を通ることが可能になるだろう。この戦法の問題点は、いくらゲームに慣れているとしても、戦法自体が難しいということ。

つまりHARD・MODEをクリアするために重要なのは、ひたすら慣れるということなのだ。



◀HARD・MODEをクリアするには、相当な腕が必要



◀「逃げる」のではなく「道を作る」のだ!

この町の真実

ストーリーの秘密Q&A

ゲームを何度かクリアしたあとでも、このゲームでは不可解な謎が幾つか残る。ここではハリーの行動の裏側で起こっていた『サイレントヒル』の真実に迫る。

Q サイレントヒルの町の概要は？
A 一見、寂れた田舎町だが……

物語の舞台、サイレントヒルはアメリカの北東部あたりに位置する田舎町である。主要な産業は観光以外には農業を細々と行なっているくらいだ。人口３万にも満たないような小さな町で、肝心の観光産業も衰退の一途を辿っている。町の住人の一部には観光化や近代化に意義を唱える保守的な思想が根づいており、それが一見すると何もない田舎町であるサイレントヒルに、麻薬の流布という意外な暗闇をもたらすにいたっている。その背後にはかなりの規模を持つカルト教団の存在が噂されている。若者の神隠しや、町の開発団作業員の怪死など、古くから不吉な言い伝えの絶えない土地でもあったらしい。

Q サイレントヒルに住んでいた大半の人々はどうなった？
A 不明！　君が怖いと感じたものが真実だ。

ハリーが目覚めた瞬間から町はすでに無人だった。具体的に何が起こったのかは最後まで明示されないが、ただならぬ事態だということだけは確かだ。当然の疑問としてサイレントヒルに元から住んでいた人々の安否が気になるところだが、ゲームをクリアするといくつかの解釈ができるはず。全員死んだ、すべては悪夢世界の出来事で現実に影響なし、すべてはハリーの見た夢……など。なかでも一番濃厚なのが、アレッサの悪夢世界での出来事という解釈。

これはゲームをプレイした人がそれぞれ感じた一番怖いことが真実だと受けとめてほしい。サイレントヒルは悪夢が具現化する町だからである。

Q 町と外部との連絡が完全に途絶えているのは何故？
A 不明！　夢と現実の狭間が曖昧なためだ。

町の外へ通じる道はすべて大地震の跡のように崩壊している。この疑問も町に起こった事態が何だったのかを理解しないと、わからずじまいだ。ひとつ確実なのは、サイレントヒルでは現実と非現実の境界線が曖昧になっているということ。町そのものが異次元めいた場所に移動したのかもしれないし、すべては誰かの夢のなかの出来事かもしれないのだ。崩れた道の先には現実世界が待っているのだろうか。

Q モンスターはどこから来たのか？
A アレッサの強迫観念から生まれたもの

無人の町を徘徊する謎の怪物群。これらはアレッサの悪夢に現われているもので、プレッシャー、抑圧、不安な心理などが、記憶のなかの事象と結びついて実体化したものだ。例えば、町の至る場面で出くわす翼竜型の怪物はアレッサの愛読書である「失われた世界」の挿し絵から、芋虫型や蛾型の怪物は部屋に飾ってある昆虫標本から生み出されている。子供の頃の、些細なものが異様に見えたり、恐怖の対象となったりする感覚が具現化したものなのである。

Q 町が突然暗くなるのは何故？
A 悪夢世界にも周期があるのだ。

ハリーが町を移動していると、ゲーム中に何度か夜（？）になることがある。それと同様に、

町や建物がまったく様相を変えてしまうことも度々起こる。本書では便宜上それを「表」と「裏」と呼称しているが、これは町を包むアレッサの悪夢世界に周期があるためだ。通常、人が眠りのなかでレム睡眠とノンレム睡眠を一定周期で繰り返すように、悪夢世界もより深い闇（眠り）に近づいたときに、まず光が奪われるという現象が起こり、さらに周期を移しながら、より深い悪夢へと世界が移行してゆく。つまり、「表」と「裏」はどちらかが現実でどちらかが夢ということではなく、両方とも現実ではないということ。ちなみに「裏」が何故ああも不気味な様相をしているのかについては、アレッサが火傷を負った身体で見続けている悪夢を、邪神の思念が歪め、増幅しているからだ。憎悪、恐怖などは邪神が育つ糧となるのである。

Q ダリアの目的は何だったのか？
A 属するカルト教団の悲願達成。

ゲームの中盤から登場し、ハリーの行動を示唆するダリア・ギレスピー。終盤になると彼女こそ事件の黒幕だとわかるのだが、その行動は深く壮大な動機に裏打ちされたものなのだ。ゲーム中では語られないが、ダリアはサイレントヒルの裏社会に根づく、とあるカルト教団の巫女的な役割を担っている。そのカルト教団の教義は根底に土地神の伝説を持ち、そして現実にあるいかなる宗教の教義とも隔絶した独自のものだ。簡単にいうと邪神を降臨させ、破壊の限りを尽くすこと。ダリアの属する教団ではそれを「すべての罪が洗い流される」「すべての苦しみからみんな解放される」「真の楽園を取り戻す」ための悲願として位置づけている。そのために何度か邪神を人間の母胎に宿すという降神術を行なったが、すべて失敗した。町で起こった神隠し事件のなかにはカルト教団が母胎候補として若者を拉致したケースが含まれているのだ（ただし、ほとんどは単に田舎に嫌気がさして都会へ出ていった若者）。

Q 7年前の火事の原因は？
A ダリアがアレッサに行なった儀式が原因。

ダリアは当初、アレッサをカルト教団の巫女的役割として、自分の跡を継がせようと考えていたのだが、アレッサを降神術の母胎にしたほうが遥かにたやすく儀式が成功することに気づく。そして７年前、ダリアがアレッサに対して降神術を行なった場所が自宅の地下室だった。カルト教団の儀式用の場所というのがちゃんとあるらしいのだが、ダリアはアレッサを母体とすれば邪神を呼び出せることに確信を持っていたので場所を選ぶ必要がなく、発作的に自宅の地下室で儀式を行なったのだ。儀式はその過程で大量の炎を伴い、結果として火事となった。ちなみにゲーム中では「繁華街で6棟が全焼」という情報があるが、繁華街マップに火事現場を見つけることはできない。７年の歳月のなかで完全に取り壊されたらしい。

Q アレッサは7年前の火事で死んだのか？
A 生き続けた。

ゲーム中で「焼死体が発見」と報じられているアレッサ。記録上は死亡しているが、密かにアルケミラ病院に運ばれ病院の地下で７年の間、看護されていたのだ。身代わりの死体はカウフマンが用意したもの（検死を行ったのもカウフマンなので可能）。ダリアが行なった降神術はアレッサを母胎とすることでほとんど成功したが、アレッサがとっさに魂の一部を逃がしたことで完全には成就しなかった。要するに、邪神の卵を抱えこんだところで儀式は中断した

状態になったのである。アレッサは全身に致死レベルを遥かに超える火傷を負っていたが、邪神の卵が母体を守るために生き続けた（生かされ続けた）のだ。また、そんな状態のアレッサに対し、ダリアは7年の間、呪術により苦痛を与え続け、消えた魂の一部とアレッサが感応するようにしむけていた。魂の一部とはシェリルのことである。魂が融合すれば儀式は完成して邪神が目覚めるので、ダリアはアレッサに苦痛を与えることでシェリルに助けを求めるようにしむけたのだ。ちなみに、「裏」世界のいたる場所で見られる、全身をローブでくるまれたような姿の死体（？）が着ている服はカルト教団の司祭服である。カルト教団に対するアレッサの恨みが具現化したものだろうか。

Q——シェリルにはアレッサの分身という自覚があったのか？
A——まったく知らなかった。

シェリルはアレッサの分身だが、そのことに自覚はなかった。シェリルがサイレントヒルに行きたいとハリーに告げたのは、アレッサの苦痛の「誰か助けて……」という意識がシェリルに届いたためだ。アレッサは7年の間、もうひとりの自分のささやかな幸せを壊したくないという思いから苦痛に耐えていたが、ダリアの呪法が徐々に功を奏し、限界を超えた。そしてシェリルは「誰か（自分？）が呼んでいるような気がする」という認識のもと、ハリーとサイレントヒルにやって来たのだ。

Q——アレッサとシェリルはいつ融合した？
A——ストーリーの序盤。

はっきりいつとは明示されないが、ストーリーの序盤であることは間違いない。オープニングの路地奥に消えていくシェリルというのは、アレッサの悪夢がハリーの夢を侵食して生まれたもので、あの展開が具体的にアレッサとの融合に繋がるというわけではない。また、ゲーム中に出てくるアレッサは成長した姿と子供の姿とがいるが、これは本来の年齢での姿と7年前の幻影である。本来の年齢のアレッサはシェリルと融合することで火傷の痛手から再生し、ダリアとカルト教団の司祭たちの呪縛の呪法を打ち破り、行動を開始する。融合したアレッサは瞬間移動等の超能力を身につけているが、これはアレッサが元々持っていた力だ。普通に生きていたならばほとんど表に出ることはない力であり、生まれながらに多少の霊感を持っていたが、その時点ではちょっと勘が強いとか、虫の知らせがあるという程度のもので、超能力と言えるようなものではなかった。母親のダリアに至っては呪術などは行なうにしろ、特別な力を持っていたわけではない。邪神を身体に宿したこと、シェリルと融合したことが原因で超能力を得るに至ったのではないだろうか。

Q——サマエルの印章とは？
A——実は深い意味はない。

ダリアがハリーに語る言葉に登場する「サマエルの印章」。これはダリアがハリーに、大変な事態が起こっていて何としても食い止めなければならないという気にさせるための詭弁、というか言葉遊びの範疇の「デタラメ」である。ダリアはハリーを利用してアレッサを捕まえようと考えていたので、さも重々しく理解不能の言葉を使ったのである。

Q メトラトンの印章とは？
A 消滅のための呪文のようなもの。

アレッサが実際に作っていたのは「メトラトンの印章」である。語源はカバラ体系の開放の天使の名から来ている。カルト教団に呪縛され、苦痛を与えられたまま悪夢を見続けたアレッサの望みは完全な死だった。邪神の力の影響下では普通に死ぬことなどできないので、メトラトンの印章の力で悪夢世界を抱えてアレッサは消滅するつもりでいたのだ。シェリルとアレッサが融合した時点で、カルト教団の呪縛から逃れる力を得ると同時に降神術が成就し、邪神の成長が再開した。今回のアレッサの行動は邪神が成体になるのが先か、印章の完成が先かという競争でもあったのだ。もし、印章が完成していた場合、ハリー、シビル、ダリア達も道連れで消滅することになっていた。しかし、実際にメトラトンの印章にそんな力があったのかは怪しいところで、アレッサが幼少時に得た知識をもとに、自己暗示によって邪神の力の影響下から脱し、死を実現しようとしていた可能性もある。ダリアは少なくともアレッサに死を望む意志があることを知ったので、万が一のことを考えて阻止に出た。そのためにハリーを利用したのだ。

アレッサは学校・病院・骨董品屋・灯台・遊園地にメトラトンの印章を作っていたが、それらを線なり図形で結ぶと、町に巨大なサマエルの印章が作られるというような配置になっている。上記以外の場所にも印章は作られていたのかもしれない。

Q 「もうひとつの教会」は誰が何のために作ったのか？
A ダリアが作ったカルト教団の教義に基づく教会だ。

元々ダリアの家にあったものを再生したもので、ダリアが日々の礼拝に使っていた。つまり骨董屋は元々裏世界に近い場所であったので、ハリーが引き込まれたのだ。終盤の最終世界に登場するのは、幼少時に自宅で礼拝させられていたのがアレッサの記憶に残っていたからである。

Q ダリアとカウフマンはどの様な協力関係にあったのか？
A ドラッグと呪術の利益関係。

ドラッグ「PTV」の原料となるホワイトクロジェアの授受がダリアとカウフマンを繋いでいた。ゲーム中、雑貨屋の金庫にあった白い粉、それがドラッグ「PTV」である。カルト教団では「PTV」の原料であるホワイトクロジェアを、古来より儀式の際に使用していた。つまりダリアの属するカルト教団は秘密結社でありながら、警察の目の届かない所で麻薬の生産を行なえるような規模と組織力を持っているということになる。精製することで非常に強力なドラッグ「PTV」となるホワイトクロジェアをカルト教団から授受し、観光客を中心に売りさばいていたカウフマンは、その引き換えに薬品の横流しや、偽の検死報告等、医療に関係する非合法な取引を行なっていたのだ。そして、７年前の火事以降は、火傷を負ったアレッサを介護することと、邪神の力による呪術が交換条件となった。カウフマンの望みは、俗世間的な私欲といって説明がつく範囲内であり、それは麻薬が生み出す利益である。カウフマンは本来リアリストで呪いや魔術など信じていないのだが、その後のホワイトクロジェアのやりとりを有利に運ぶためにアレッサの保護を引き受けたのだ。しかし、邪神の卵の力を引き出した呪術で市長や麻薬捜査官が死ぬのを目の当たりにして、利用できるものなら利用しようと考えるようになったようだ。ちなみにリサの話に出てくる開発団の怪死というのはある種の都市伝説で、実際にそのような事態があったのかは定かではない。

Q——雑貨屋を経営しているノーマン・ヤングって誰？
A——カウフマンの昔の仲間。

昔、カウフマンと共に低レベルドラッグを売買していたが、リスクが大きすぎることを理由に完全に手を引いた人物。カルト教団とは無関係だが、最近カウフマンが不穏な動きを見せていることは噂に聞いていたらしい。モーテルに食べ物を運ぶことを頼まれているあたりから推察するに、カウフマンの子分のような存在なのかもしれない。どちらにしろ、それほど事件に大きく関わっていない人物だ。

Q——フラウロスとは何ができるもの？
A——呪術に対して絶大な効果を持つ。

強力な呪術的力が眠っていると言われるもので、太古の遺蹟から発掘されたものだ。ダリアもやはり、自分だけの切り札としてフラウロスを密かに用意していた。それが、今回のような事態を予想してのことなのかは定かではないが……。

フラウロスの語源は、ソロモンの霊72人のひとりで、「対抗者」としての能力を持っている者の名前である。

Q——アグラオフォティスとは何？
A——邪神に対する切り札!?

ダリアの属するカルト教団は、前述の通り現実にあるいかなる宗教教義からも完全に隔絶した独自の体系を持つが、概念や用語を便宜上他の宗教用語などから流用することがある。神学、悪魔学を研究する過程で教義が体系化して生まれた、新興宗教的な側面があるからである。アグラオフォティスはカバラ関連の用語で「魔除け」的な意味を持ち、それをダリア達は邪神（彼等の言う神）を妨害するものという意味で使っていた。通常の宗教の概念でいう悪魔と、彼等の信仰する土地神のルーツが近いものと考えているからだ。

カウフマンはカルトの噂でその存在を知り、もしものときの切り札として密かに入手したものを、複数に分けて隠しておいたのだ（その行動が嗅ぎ付けられるのも計算のうちで）。案の定、病院にあったアグラオフォティスは床にたたきつけられ割れてしまったが、バイクに隠しておいたもうひとつのアグラオフォティスはゲームのラストで使用される（効力はなかったようだが）。非常に稀少なもので、これを手に入れるためのカウフマンの労力は並大抵のものではなかったはずだ。その事実が協力関係にありながらも、カウフマンのダリア達への不信感を物語っている。



スタッフモンスター（編集後記）

[ライター型怪物] Mohe Shiraishi 白石もへ

怖いことダイキライ！　だって怖いんだもの。でも、怖くて面白いものはダイスキ！このゲームは、ただ怖いだけのゲームじゃないぞ。ショットガンで敵を打ち抜いたときの壮快感や、謎を解いたときの達成感。ほかにもまだまだ素敵なところがあるけど、全部挙げたら、かなりの量になって編集後記じゃなくなるので、ここへんで止めときます。

で、近頃は最初の頃とは違う楽しみかたでプレイしてます。もちろん、ドキドキしながら逃げ回っていた最初の頃も楽しかったんだけど、クリア後のお楽しみで追加されるアレを取ったときの、アレの数を増やすアレをいじって、敵を倒しまくったり、日本のアレを振り回して、敵をザクザク切り倒すのもすごく楽しい！　みんなも、自分なりの楽しみかたを探してみるのはいかがかな？　『サイレントヒル』は１回やって、ハイおしまいっていうゲームじゃない。せっかくなんだから、骨の髄までしゃぶりつくすのも悪くないぞ！買ってない人は、今すぐゲーム屋にＧＯだ！

●今いちばん怖いもの……**友人からの遊びのさそい**

[データ型怪物] Taiki Hamana 浜名大希

とりあえずサイレントヒルの攻略を終えてほっとしてます。ゲームプレイした感想はですね、怖かった。とくに怖かったのは学校、下水道ですね。看護婦とかの人型は倒してて爽快感があるんですけど怪物はどうも苦手でドキドキしまくりで危うく心臓麻痺でポックりいってしまう所でした。（笑）マップのほうはラストダンジョンが大変でしたね。ゲームをプレイしながら書かないといけないので時間がかかりました。

●今いちばん怖いもの……**闇、ホラー物、不意に来る音、人間**

[編集型怪物] Daigo Mizuno 水野大悟

このゲームをプレイしていて悲鳴をあげた箇所は無数にありますが、一番恐かったのはオープニングでハリーが襲われるところと、ショッピングモールで落下するところと、エンディングムービーのダリアのアップです。プレイした人ならわかると思いますが、あれは恐いですよね。私がもし、ハリーと同じように無人の、しかも怪物達がうろつく町に放り出されたら、まっさきに現実逃避して、ずっとゲームとかしてると思います。

●今いちばん怖いもの……**インフルエンザ、運動不足**

[コナミ型怪物] Tomoaki Kouguchi 高口友昭

パーン！　……ドカッ！　……グシャッ！……ギュィーン、……バキッ！　……グシャッ！　ラジオの悲鳴が治まっていく……。あたりにしみこんでいく静寂のなかで、ハリー（私）は同じようにライトを消し、漆黒の暗闇と身体を同化させてゆく……。もうどのくらいの間、こうやってきたのだろう。私の顔には、いつしかモンスターよりも恐ろしい何者かが宿っていた。……ジ・ィィ……。

また、ラジオからレクイエムが鳴る……。

●今いちばん怖いもの……**苦心の末エンディング。そこにはダリアの……。**

ゲーム内容についての電話でのお問い合わせは、
一切受けつけておりません。御了承ください。

コナミ完璧攻略シリーズ㊱

サイレントヒル 公式ガイドブック完全版

発　行　コナミ株式会社
発　売　株式会社　双葉社
〒162-8540東京都新宿区東五軒町3-28
振替　00180-6-117299
印刷所　三晃印刷株式会社

編　集　コナミ株式会社ＣＰ事業部
株式会社 双葉社
株式会社 レッカ社
Writer / 白石もへ
Map&Data / 浜名大希
Design / Design Studio THAT、OURS Co.Ltd
Computer Editorial System RECCA SHA Corp.
Digital prepress SANKO PRINTING Co.,Ltd.

© 1999 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED.
"PS" マーク および "PlayStation" は 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント の 登録商標 です。
●「サイレントヒルTM」は、(株) コナミコンピュータエンタテイメント東京の商標です。
© KONAMI Printed in Japan　禁・無断転載複製
落丁・乱丁の場合は本社にてお取りかえいたします。定価・発行日はカバーに表示してあります。

ISBN4-575-16163-2 C0076

ISBN4-575-16163-2

C0076 ¥1100E

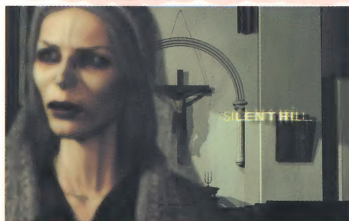
定価：本体1100円 ＋ 税





全アイテムの所在地を漏れなく掲載

地域、建物ごとのマップにアイテムの所在を掲載。これでアイテムの取りこぼしは解消される!



全エンディング分岐条件を網羅

ストーリーを章わけして詳しく攻略。エンディング分岐条件や最短攻略フローチャートも紹介!

SILENT HILL™
サイレントヒル 公式ガイドブック 完全版

クリア後の隠し要素も完全公開

隠しオプション機能の解説、隠し武器の性能と入手方法、隠しエンディングの秘密もここに公開!



事件の背後には謎のカルト教団の存在が!

クリアした後でも残る、ストーリーの謎に完全回答! サイレントヒルで起こった事件の真相が明かされる!!

©1999 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED.
●「サイレントヒルTM」は（株）コナミコンピュータエンタテイメント東京の商標です。
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

双葉社